GOD OF WAR · FAR CRY 5 · DETROIT: BECOME HUMAN · STATE OF DECAY 2 · MAJORA'S MASK · DONKEY KONG

GTM®

MAYO 2018 - # 029

DARK SOULS REMASTERED

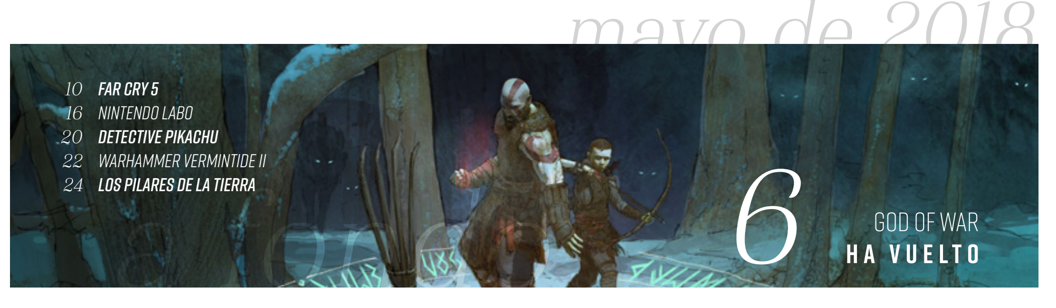
Aquel que con monstruos luche,
cuide de no conertirse a su vez
en monstruo
...

CUANDO MIRAS LARGO TIEMPO AL

ABISMO

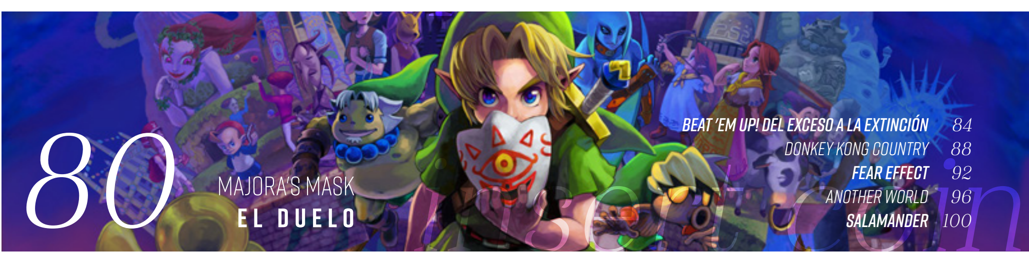
...ESTE MIRA DENTRO DE TI

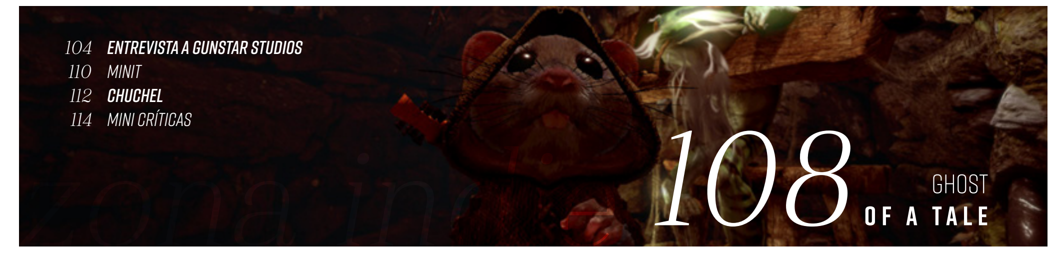
LOS ESPECTROS OSCUROS RESIDEN EN UN OSCURO VACÍO LLAMADO EL ABISMO. PERO EL ABISMO NO ES UN LUGAR PARA MORTALES ORDINARIOS. AUNQUE HACE MUCHO TIEMPO, EL CABALLERO ARTORIAS ATRAVESÓ EL ABISMO. SI PUEDES ENCONTRARLO Y APRENDER DE ÉL, EL ABISMO PODRÍA RESULTAR SUPERABLE.



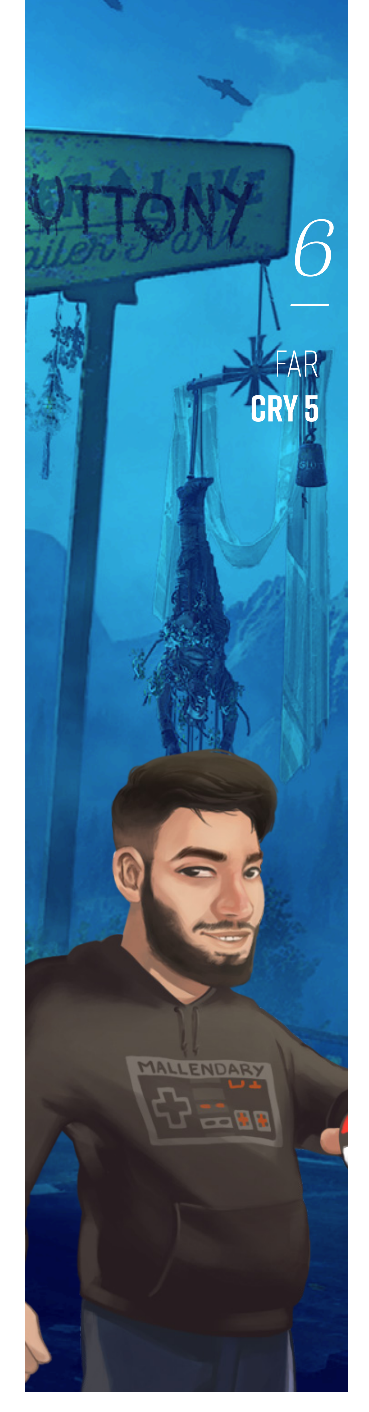












ISRAEL MALLÉN

@Mallendary

EDITOR

...

Una de las más jóvenes promesas del periodismo patrio y un jugador empedernido. Su prosa se ha ganado por méritos propios el título de «reverteriana» dentro del equipo.

—

Puedes leerle también en:

Meristation



CARLOS LORCA

@CarlosLor21

REDACTOR

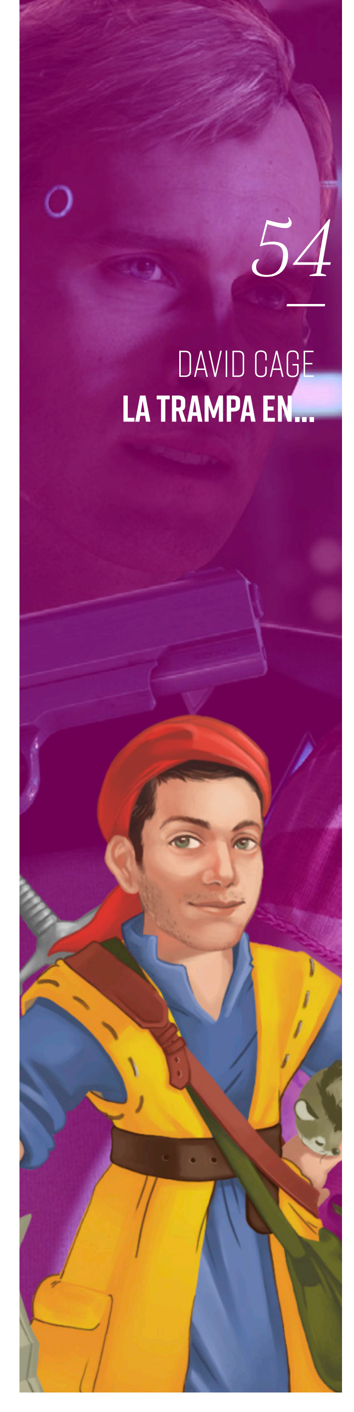
...

Periodista en ciernes e incansable investigador, disfruta ahondando en temas complejos y su afán de autosuperación no conoce límites.

—

Puedes leerle también en:

Zonared



JUAN CARLOS SALOZ

@Juancasaloz

REDACTOR

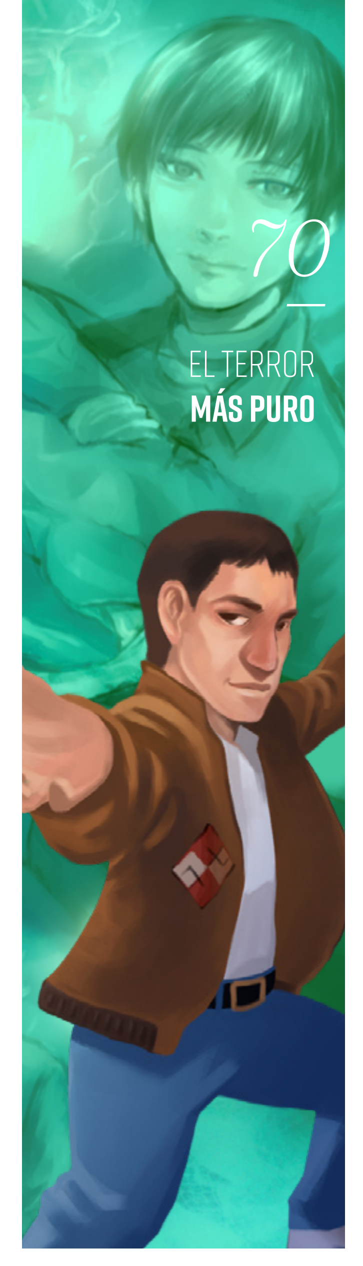
...

A pesar de ser «el chico nuevo», Juan Carlos aporta un gran componente periodístico a nuestras páginas, es un periodista todoterreno.

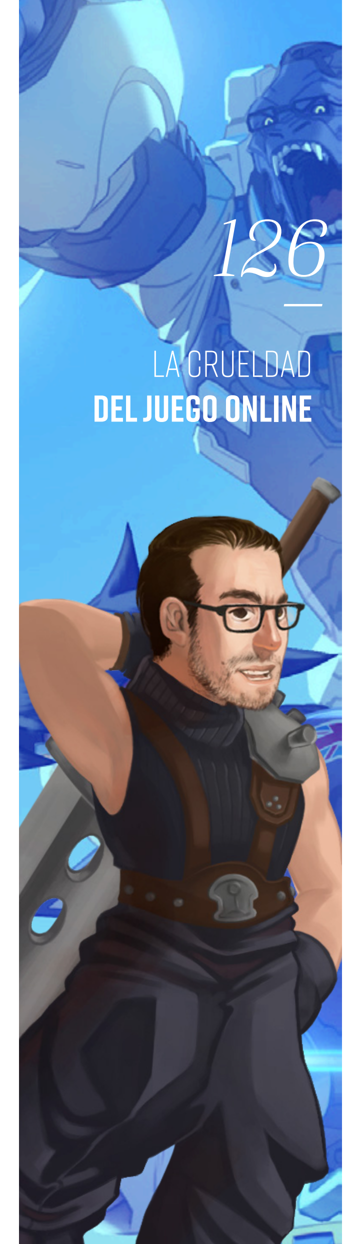
—

Puedes leerle también en:

Playground







RAMÓN MÉNDEZ

@Ramon_Mendez

COLABORADOR

...

El Dragón de Vigo, incombustible repartidor de bofetadas y líder de la mafia japonesa. Camufla sus crímenes en una aparente pasión por la traducción.

—

Puedes leerle también en:

Meristation

GameReactor

MarcaPlayer

Publicaciones:

La Odisea de Shenmue

Videojuegos y (para)traducción: aproximación a la práctica localizadora

ÁNGELA MONTAÑEZ

@AnjiMV

REDACTORA

...

Señora de todo lo retro y amante empedernida de todo juego que huela a añejo. No posee consolas actuales, y no lo necesita.

—

GAMER ENFURECIDO

@GamerEnfurecido

REDACTOR

...

Aunque la furia corre por sus venas, cuenta la leyenda que, en realidad, es una de las mejores personas del equipo. Disfruta criticando, aunque siempre con humor.

—

Puedes oírle también en:

MarcaPlayer DX

EDITORIAL

¿Y si tu trabajo lo hace un fan?



POR JUAN TEJERINA

La remasterización de los dos primeros capítulos de las aventuras de Ryo Hazuki es ya una realidad y —como no podía ser de otra manera— su aterrizaje en territorio español no queda exento de polémica. El motivo tampoco sorprende: **llegará sin traducir**. Y las reacciones, airadas y furibundas, no se han hecho esperar.

Mucho se ha escrito acerca de los procesos de traducción de un videojuego, pero parece ser que al usuario medio no le entra en la mollera. Traducir un producto videolúdico **no es precisamente barato** y la decisión con respecto a la misma gravita en torno a un concepto tan básico como el «retorno de la inversión». Cuando traducir un juego supone un desembolso **superior a la previsión de ingresos** a través de sus ventas: la decisión es obvia. Siempre que este tema sale a coalición pongo el mismo ejemplo: ¿traduciríamos GTM al inglés sabiendo que no venderíamos suficientes revistas como para poder recuperar el coste de la traducción como tal? La respuesta es —a todas luces— obvia.

Con los videojuegos **ocurre lo mismo**. Ya lo vimos con *Persona 5* y ahora lo estamos viendo con el regreso de *Shenmue*. Ambos juegos son considerados **productos de nicho** dentro del mercado español y para que esto deje de ser así: el público tiene que ofrecer su apoyo. Sin embargo, las reacciones suelen ser tan airadas como poco ponderadas y así pasa lo que pasa. Mientras aquellos que dominamos la lengua de Shakespeare castiguemos a las compañías con nuestra «no compra», **seguiremos condenando a títulos de gran calidad** a conservar su etiqueta como «productos de nicho».

IMAGEN: ADPRIETO

Es aquí cuando llega uno de los problemas que más me preocupan con respecto a nosotros: los consumidores que —a golpe de cartera— definimos el devenir de la industria dentro de nuestro país. De entre todas las reacciones que he podido leer, hay una que me ha llamado especialmente la atención y es la que da pie a este editorial: **¡que lo traduzca un grupo de fans**! Qué duro. Qué poco respetuoso. Qué poco empático. Qué trágico. Qué triste.

Somos unos **egoístas**. Unos egoístas de **tomo y lomo**. Me sorprende y entristece a partes iguales tener que leer semejantes propuestas por parte de un sector que **no ve más allá de su propio ombligo**. Si no se puede invertir en una traducción: ¡que recurran a los fans, que lo harán gratis! Y ya está, **problema solucionado** y a seguir arreglando España desde la tasca con los amigotes. Las mismas mentes pensantes de las que hablaba en estas mismas páginas el mes pasado. Aquellos que te mirarán a los ojos defendiendo un trabajo y unas condiciones dignas, mientras optan por descargarse el PDF de turno «porque, total, si lo puedes tener gratis...».

Recurrir a los fans no es la solución. Es todo lo contrario: es una destrucción sistemática. Y demos gracias a los hados porque desde las compañías distribuidoras tienen la entereza de **rechazar prácticas fáciles**, abusivas y condenatorias para el sector. Demos gracias de que en cada compañía trabajan **personas que valoran el trabajo de los demás**. Y si no hay dinero para pagar una traducción: **no se traduce**. Pero lo que no se hace es recurrir a soluciones amateur que suponen la condena de aquellos que están preparados para ejercer la labor. Que **son profesionales**, como posiblemente lo seas tú en tu sector.

Resulta preocupante que seamos capaces de sugerir movimientos empresariales que **implican el desplazamiento de un sector profesional** en detrimento de un grupo de amateurs. Todo para que a nosotros no nos falte nuestra traducción, porque el inglés se nos hace cuesta arriba y nuestras comodidades van antes que el pan de los demás. Y encima **somos tan estúpidos que nos lo creemos**. Que creemos haber dado con la solución a la problemática y para colmo **nos permitimos ir a darle tres voces al community manager de turno** porque en su compañía son unos desalmados, unas sanguijuelas que sólo quieren dinero. El mismo dinero que nosotros optamos por ahorrarnos acudiendo a gente no profesional. **Vaya rueda de molino, amigos.**

No, acudir a los fans no es la solución. Que no haya dinero para incluir una opción que nos gustaría ver **no se soluciona acudiendo al sector de los fans**. Y dicho sea de paso, un verdadero fan debería replantearse lo que consigue con sus actos, porque a veces **se hace más mal que bien**. A la hora de proponer una solución a un problema, uno de los pasos más básicos es el de ponernos en situación. ¿Te gustaría que tu trabajo lo realizase un fan? ¿Qué te parecería llegar un día a tu oficina y **verte reemplazado** por alguien que lo hace gratis? No tiene ni pies ni cabeza ¿verdad? Pues básicamente eso es lo que estamos proponiendo cada vez que pedimos que lo haga un fan. Cada vez que le decimos a la distribuidora, con un tonito **irritante y condescendiente**, que un grupo de amateur «te lo hacen por dos euros». No. Así no. Porque resulta deprimente tan solo leerlo.

Si queremos apostar por la calidad dentro del mundo del videojuego, hagámoslo **demostrando que estamos dispuestos a consumirlo**. Hace no muchos años, todos los juegos nos llegaban en perfecto inglés. A pesar de todo, en España comenzamos a consumir ocio electrónico e inyectamos dinero en el sector: **lo hicimos crecer**. Esto propició que títulos de toda índole comenzasen a llegar traducidos. **Y no al revés**. Así que es momento de concienciarnos y entender que será a través de nuestro apoyo en las tiendas —y no al revés— la manera de conseguir que hasta el juego más reducido tenga cabida en **los estupendos estudios de traducción de nuestra geografía**. Si por el contrario seguimos sugiriéndole a las compañías que trabajen con gente no profesional, sólo nos queda rezar porque ninguna decida coger el guante. El día que eso ocurra, **bajaremos varios peldaños** en la paupérrima escala laboral de este país. ■



CRÍTICA

GOD OF WAR

POR **JUANPE**PRAT

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PLAYSTATION 4

Las fábulas de Esopo eran una de las mejores formas que tenían en la Antigua Grecia de aprender ciertas lecciones que valían para toda la vida. Lecciones que se transmitían a través de historias sencillas y pintorescas, para que todo el mundo las pudiese entender. El **camino del aprendizaje** es el que han seguido en Santa Monica Studios para desprenderse de los prejuicios y que *God of War* diera un salto definitivo.

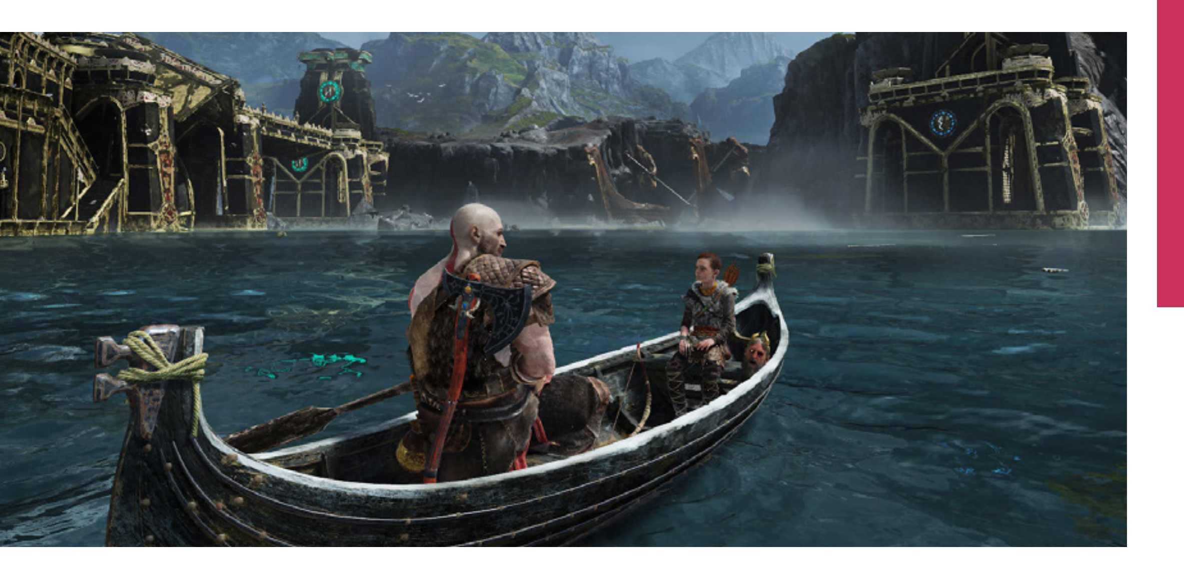
Soy de los que piensa que salirse de la zona de confort ayuda a que una persona crezca y evolucione. Enfrentarse a situaciones a las que no se está acostumbrado y arriesgar se puede convertir en un arma poderosa. **Pero pocos se atreven a dar el paso por miedo a fallar**. No es el caso del nuevo *God of War*, una aventura que ha sabido desligarse de todo aquello que creía prescindible y ha adoptado una nueva forma, resultado de haber aprendido de todas esas historias que han ido apareciendo antes que ella y que han creado un nuevo paradigma.

Cory Barlog, director del juego, ya dejó claro en varias entrevistas que sus propuestas le parecieron una locura a Sony, pero ha sabido defender sus ideales dentro de una saga que **lo tenía todo hecho**, que no necesitaba demostrar nada. Yo vi cómo Kratos culminaba su venganza; vi cómo se bañó en la sangre del Monte Olimpo y también observé cómo se sacrificó para devolverle al mundo tanto como le había quitado. Durante las siete entregas que ha protagonizado el Fantasma de Esparta, he vivido de primera mano todas las atrocidades que ha cometido con el único fin de expiar sus pecados y **acallar las voces que gritaban en su cabeza**. La historia terminaba en el mismo lugar en el que empezó todo: el Olimpo.



GOD OF WAR

Desarrolla: Sony Santa Monica
Distribuye: Sony
Precio: 69,99€
Lanzamiento: 20 de abril de 2018
Textos: Castellano
Voces: Castellano



EL REINO **ENTRE LOS REINOS**

Midgard será el punto de partida de *God of War*, un lugar bañado por la nieve, el agua y las leyendas. Un emplazamiento de paso que esconde muchos secretos.

Años después, la ceniza del cuerpo de Kratos se ha convertido en su color de piel y ahora tiene que vestir con algo más de ropa porque el **inclemente frío** de las tierras nórdicas no perdona a nadie. Santa Monica Studios ha sabido jugar perfectamente sus cartas y ha demostrado que la industria del videojuego ha realizado **un cambio efectivo de etapa**. Ha madurado. La prueba está en que me he encontrado un título que ya no está enfocado a la más pura acción y a intentar salpicar cuanta más sangre mejor.

Por su condición de medio mortal, Kratos nota el paso del tiempo a un ritmo distinto con respecto al resto de deidades de cualquier panteón. Su cuerpo, musculado aún, **sufre ahora más que antes**, aunque sigue teniendo unas capacidades regenerativas superiores. Pero la lucha no es lo que más le preocupa al espartano en estos momentos. Su mujer ha fallecido y su hijo, Atreus, queda a su cargo completamente.

Si hago memoria, recuerdo que Kratos ya fue padre, pero durante la primera etapa de esta saga solo vi su perfil de general, de guerrero. **Impulsivo** y **desenfrenado**, pocas cosas le importaban ya al Fantasma de Esparta. La historia de este *God of War* plantea cuestiones mucho más sencillas, pero de mayor calado. No me veo recorriendo todo un país en busca de dioses para acabar con ellos, pero sí me he puesto en la piel de Kratos al ser un progenitor casi desconocido para su hijo. Y en la de Atreus al intentar conseguir la **aceptación y el reconocimiento** de una figura paternal que apenas ha estado presente en su vida.

Esta **relación entre padre e hijo** será uno de los ejes de la historia mientras ambos se dirigen al punto más alto de Midgard a esparcir las cenizas de su madre. A modo de última voluntad, la mujer quería que ambos llevasen a cabo esa misión.

Me ha sido muy complicado no pensar en **Joel y Ellie** a lo largo de su periplo para llegar a la zona segura en *The Last of Us*. Tengo claro que las inspiraciones en Naughty Dog están ahí y que Cory Barlog y su equipo han querido demostrar que se puede evolucionar sin perder una pizca de la esencia que a uno le hace diferente.

He de aceptar que hubo momentos en el juego que **no pude reconocer al Kratos** que marcó mi adolescencia, pero también tengo que admitir que me importó bastante poco. Sería una idiotez no asumir que **las personas cambian**, que maduran y que las experiencias vividas te dan nuevas formas de afrontar lo que el destino te depara. En resumidas cuentas, esto es lo que *God of War* me ofreció desde la primera escena cuando padre e hijo comienzan su largo viaje.

El resto de la historia hay que vivirlo. Está llena de momentos **intensos e inesperados** con los que cualquier jugador disfurtará y con los que los fans de *God of War* quedarán impactados.

Pero este cambio a nivel de guion no es el único con el que Santa Monica ha decidido romper los esquemas. Escoger la mitología nórdica como nuevo escenario de juego ha sido una decisión todavía más acertada que darle un carácter más pausado a Kratos. El misticismo de los **Nueve Reinos** y los entornos blancos y verdes bañan por completo un mapa semiabierto que invita a ser explorado mientras padre e hijo estrechan lazos en los viajes en barca. Cuando pienso en las dos culturas representadas en *God of War*, siempre relaciono la griega con el rojo y la nórdica con el azul, algo que me ayuda bastante a entender el cambio de caracter y las modificaciones en el juego.

Como uno de los grandes representantes del *hack 'n' slash*, *God of War* **abandona** también una de las principales características por las que la saga se hizo famosa: el *mata-mata*. ¿Un error por parte de Santa Monica? En absoluto. La cámara al hombro no impide que que Kratos **ejecute sus movimientos bestiales** para acabar con todos los enemigos que aparecerán en el juego, que no serán pocos.

Al querer mostrar a un guerrero más comedido y sabio, entiendo que el estudio decidiera **no permitir un sistema de movimiento descontrolado**, pues de lo que se trata no es de dar más golpes, si no de dar los que son necesarios. Atreus también participa en los combates y no se limitará a disparar flechas. El jovencito es de armas tomar y se lanzará a la cabeza de los enemigos para intentar incapacitarlos.

La acción estará aderezada con un **componente de RPG** que no tiene nada que ver con aquel que se mostró en el primer vídeo del juego en el año 2016. Hay mejoras, recursos y fabricación, pero todo dentro de los límites lógicos al tener en cuenta que no se trata de un juego de rol puro.

"KRATOS INTENTA HUIR DE SU PROPIA NATURALEZA, PERO NO PUEDE"

De cara a la recta final de esta crítica, tengo que hablar de **Leviatán**, una de las características que más me llamó la atención desde el primer momento. Se me hacia raro ver a Kratos con un arma tan basta, ya que las Espadas del Caos danzaban a su voluntad con un baile tan bello como letal. Otro error que cometí. El hacha rúnica es una de las armas **más divertidas** que jamás he podido blandir en mis manos (virtuales). Las mecánicas de Leviatán no solo se limitan al combate, sino que será necesaria **para los puzles y también para atravesar ciertas zonas**. Su poder de hielo no será tan útil en ciertos momentos, pero para eso están los puños.

God of War ha evolucionado de una forma **lógica y maravillosa** Muy lejos parece que estén esos juegos en los que solo se pedía encadenar combos para cortar cabezas y miembros. Una de las cualidades que se adquiere con la edad es la de **saber modificarse y adaptarse a los tiempos que corren.** No a todos nos sale bien esto y por eso tiene todavía más mérito lo que se ha conseguido con una saga de ideas tan marcadas.

El final de este título, más que esclarecer cuestiones, deja unas claras **puertas abiertas a futuras historias** que se prevén muy interesantes y llenas de claroscuros. Kratos y Atreus han dejado una huella ya imborrable en los Nueve Reinos, algo que algunos no están dispuestos ni a tolerar ni a perdonar. ■



DIRECTOR

CORY BARLOG

...

Tras empezar en la franquicia como jefe de animación en *God of War*, dirigió las dos siguientes entregas protagonizadas por Kratos.

—

"Fue difícil construir a este nuevo Kratos Desde un punto de vista dramático, fue un gran reto. Es en parte villano, en parte un buen tipo".

—

Cerró una etapa en Santa Monica en 2009 para participar en proyectos como *Mad Max* o el reinicio de *Tomb Raider*.





CRÍTICA

FAR CRY 5

POR **ISRAEL** MALLÉN

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

PC · PLAYSTATION 4 · XBOX ONE

Todos los miedos se cimentan sobre la realidad. Freddy Krueger no aterra tanto por su grotesco rostro y por su vileza como por **la idea que encarna**. El villano interpretado por Robert Englund acosa a sus víctimas en el lecho, emplazamiento reconfortante y seguro en el que cedemos ante el mecer de Morfeo y olvidamos los males de cada jornada. El sueño pone punto y final a las complicaciones de la rutina; constituye un espacio seguro. El concepto de Freddy Krueger genera pavor precisamente por eso, porque viola un momento vinculado a la paz absoluta. El asesino de Elm Street encarna una idea temible: **nunca estás a salvo**.

Defiendo con firmeza que el miedo no es puramente irracional, sino que tiene una base real. Esa premisa explica lo que yo defino como terror coyuntural. Hablo del pavor al presente y, especialmente, a su plausible evolución. Es el horror que sustenta cualquier distopía, edificada sobre una realidad apacible en apariencia, pero corrupta en esencia. Orwell redactó *1984* temiendo la consecución de una sociedad hipervigilada. Echa un vistazo a tu alrededor; **el genio de Motihari no iba desencaminado**.

Con todo eso en mente, el contexto actual es terrorífico. Donald Trump es el hombre más poderoso del planeta, la inoperancia política en España desestabiliza la democracia patria y el terrorismo acecha porque, cómo no, los intereses económicos convenían más que detener la guerra en Siria. El presente es dantesco y surrealista; **Ubisoft lo sabe**. «Vivimos en un momento en el que las cosas parecen estar al borde de un abismo definitivo», sentencia Dan Hay, director creativo de *Far Cry 5*. Su juego aterra porque, en la realidad, **vivimos los albores de su distopía**.



FAR CRY 5

Desarrolla: Ubisoft Montreal
Distribuye: Ubisoft
Precio: 69,99€
Lanzamiento: 27 de marzo de 2018
Textos: Español
Voces: Español

FAR CRY 5 ES TEMIBLEMENTE REAL

LA DISTOPÍA DE UBISOFT **NO ESTÁ TAN LEJOS**

Ubisoft Montreal pule la fórmula de *Far Cry* atendiendo al éxito ajeno y reivindicando los méritos propios. Su excelso guion navega entra la distopía y la crónica. Por jugabilidad y argumento, el mejor *Far Cry* hasta la fecha.

La quinta entrega de *Far Cry* es un comentario político certero. La idea que origina al título empezó a barajarse «hace tres o cuatro años», según el propio Dan Hay. Es decir, *Far Cry 5* nace como **una predicción distópica**, no como una descripción tristemente fiel a la realidad. No obstante, el pícaro azar quiso que el lanzamiento de esta obra coincidiera en el tiempo con el apogeo de la desfachatez política internacional.

El foco más obvio de su crítica es el ascenso al poder de **Donald Trump**, el hombre que consiguió que «mentira» se sustituyera por «posverdad». Empero, me resulta imposible no conectar el relato de *Far Cry 5*, en el que una secta religiosa tiraniza Montana, con lo que está ocurriendo entre Cataluña y España. No por la relación directa entre coyunturas, que por suerte es inexistente, sino por el origen. El auge de Trump y la división en Cataluña responden al surgir de **una sociedad a la contra**, tan harta como víctima de las continuas negligencias políticas. Cuando los gobiernos desatienden al pueblo y sus inquietudes, acontecen hechos como los de Cataluña. O, en este caso, como los de Hope County.

Joseph Seed, villano de *Far Cry 5*, y su secta aterran por **huir del maniqueísmo** y tener argumentos más veraces de lo que me gusta reconocer. «Tú ves como yo por dónde va el mundo. Estamos al borde del abismo. No crees, como yo, lo que aparece en los medios. Y compartes mis preocupaciones. No te digo que creas en todo lo que creo yo. ¿No te gustaría formar parte de un grupo que te protege?». La fuerza del antagonista de esta obra y sus acólitos no radica en su violencia física, sino **en lo atractivo de sus palabras**. *Far Cry 5* nació como anticipación de un contexto político horrible y se estrena como fiel reflejo de la locura que nos gobierna. Joseph Seed me acongoja porque no veo tan disparatado empatizar con sus ideales. «Ahí es donde se vuelve un personaje realmente peligroso», opina el director creativo de este *Far Cry*.

El Padre y sus secuaces son personas **hastiadas de una sociedad en la que no encajan**. Quizá Faith Seed, lugarteniente de la secta, sea la que mejor encarna esa idea. Tras años padeciendo *bullying* y encontrando refugio tan solo en las drogas, halló confort en las palabras de Joseph. Nada justifica la violencia —y menos en el grado que explicitan los cadáveres crucificados por toda Montana—, pero, como ocurre con la historia, es útil comprender sus movitaciones para evitar repetir errores pretéritos.

Si *Batman: El Caballero Oscuro* brilla por el Joker, ***Far Cry 5* lo hace por sus villanos**. Como explica Robert Mckee en su imprescindible *Story*, «un protagonista y su historia son tan intelectualmente fascinantes y emocionalmente irresistibles como lo sean sus antagonistas».

Los Seed no solo destacan por su fuerza y por contar con cientos de esbirros, sino por cómo se complementan con el cometido del jugador y la diégesis. En palabras del escritor John Truby, «el mejor antagonista es aquel excepcionalmente bueno atacando el punto débil del protagonista». Joseph Seed y sus hermanos **ponen en jaque la idea de que nosotros somos los buenos**, premisa por la que se legitiman nuestras acciones. Matamos como ellos. Fomentamos el ▸

Far Cry Arcade
—
La gran apuesta online de *Far Cry 5* es su modo Arcade. En él, los jugadores pueden crear sus propios niveles y compartirlos con la comunidad. El cóctel incluye batallas campales y lucha contra hordas.

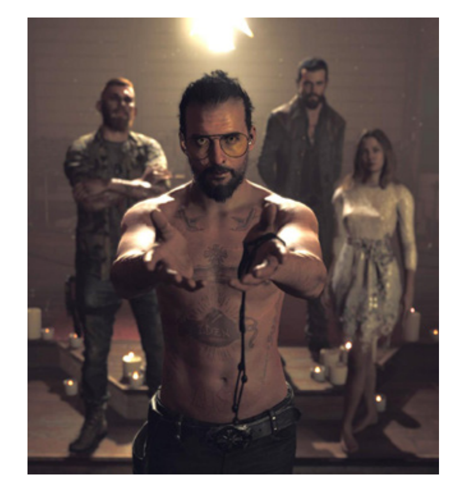


odio y la violencia en lugar de intentar comprender por qué sucede tal calamidad, como también hace la secta. Y, en el fondo, compartimos una visión crítica con nuestro tiempo. «Por primera vez, tenemos un villano que no se percibe a sí mismo como tal», expone Dan Hay. Los Seed y el jugador son dos caras de una misma moneda, inextricablemente unidas. Las vías para imponer sus metas son atroces, pero es difícil justificar que la sociedad que defendemos es necesariamente mejor que la suya. Por eso mismo, surge una pregunta que clarifica por qué El Padre es tan poderoso: **¿quién es el verdadero malvado?**

Jamás olvidaré *Far Cry 5* por los némesis que presenta. Sin embargo, esta saga sigue concediendo un protagonismo destacado al escenario. Montana ejerce como un espacio de posibilidades tremendamente tolerante con cualquier estilo de juego. Tú, querido lector, y yo nos encontraremos con las mismas herramientas, pero el título proporciona libertad total para emplearlas como queramos. ***Far Cry 5* abraza y premia el sigilo**, pero jamás impone un orden concreto o una forma específica de recuperar un emplazamiento. Un silo que explota de repente, un puma que se escapa, un francotirador que nos detecta... Cada partida en *Far Cry* es tan única como tú quieras que lo sea.

Esta iteración es una evolución clara del concepto jugable de la serie. Aunque conserva los campamentos, estos ya no están desperdigados sin sentido. **Cada emplazamiento ocupado tiene un valor emocional** para la resistencia que lideramos. Asimismo, *Far Cry 5* obvia las torres y las interfaces intrusivas, apostando por una exploración más pura y que bebe moderadamente de las enseñanzas de *Breath of the Wild*.

Imágenes del juego

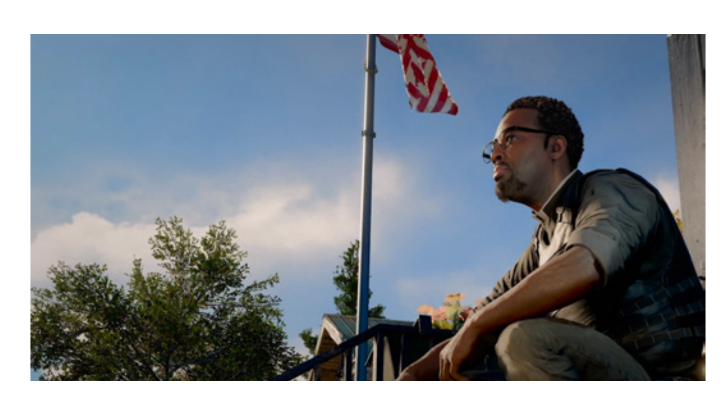






"UNA EVOLUCIÓN CLARA DEL CONCEPTO JUGABLE DE LA SERIE"

Far Cry 5 proporciona un territorio vasto para explorar, incluso cuenta con **su propia meseta de los albores** en forma de isla iniciática en la que aprender lo básico. La clave está en que, por primera vez en la franquicia, la obra de Ubisoft permite escrutinar cada rincón del escenario al ritmo y rumbo que imponga el jugador. Hay un orden recomendado, por supuesto, pero **solo quien posee el mando elige si seguirlo** y confiar en el buen criterio de Drew Holmes, principal guionista del título, o divagar a su antojo por las sierras estadounidenses.



Hasta la fecha, el sistema de juego de los *Far Cry* brindaba una serie de oportunidades narrativas que la historia principal **no sabía explotar**. Brillaba en la jugabilidad emergente, también en las pequeñas historias que el usuario experimenta con el juego, pero sin hilarlo con la narración central. Eso ha cambiado; todos los lugares tienen personas con algo que contar, sin importar a cuáles visites primero.

Pienso en Grace Amstrong. Esta francotiradora experta defiende el cementerio en el que reposa su padre de la amenaza de la secta. Acudí presto a su solicitud de auxilio por radio, uno de los pocos indicadores que aparecen en el mapa. Codo con codo, expulsamos a los «santitos» y me relató cómo era la vida antes de que empezara la cosecha, proyecto de holocausto de los Seed. La causa de Grace **me dio razones para luchar** más allá del rapto de mis compañeros. Detalles así hacen de *Far Cry 5* un juego menos egoísta. Esta es una obra de microrrelatos, de familias y paisajes que defender tras conocer sus historias. Es difícil no empatizar con los ideales demagógicos de Seed, pero más complicado aún es ignorar el grito de socorro de Hope County.

Ahora que la narración y la jugabilidad avanzan a la par, ***Far Cry* es una propuesta mucho más coherente y cohesionada**. Se acabaron las torres repetitivas; *Far Cry 5* reivindica su propia identidad.



De hecho, Ubisoft se autoparodia con respecto a las atalayas. La primera misión consiste, precisamente, en escalar una de estas estructuras metálicas y desactivar la frecuencia radiofónica que emite. «Sé lo que estás pensando: que te voy a tener por todo el condado de Hope trepando a torres eléctricas y antenas. Pero no, tranquilo, eso no va a suceder», comenta la voz de la radio al iniciar el periplo.

Las torres disimulaban la artificialidad de anteriores *Far Cry*, pero esta quinta entrega pretende ser orgánica. Antaño bastaba con coronar una atalaya para conocerlo absolutamente todo sobre una determinada región. Así, se infoxicaba al jugador y se le negaba toda libertad para descubrir los misterios de la zona por sí mismo. En *Far Cry 5*, **la información se filtra a cuentagotas**; conocer el condado de Hope pasa por explorarlo, atender a los soplos de los lugareños y leer las notas que los migrantes o fallecidos dejaron antes de partir, bien a otro rincón del globo, bien al descanso eterno.

Far Cry 5 no deja de constituir la quinta edición de un triple A bombástico, heredero videolúdico del *blockbuster* cinematográfico. Eso se traduce en **el mantenimiento de ciertas mecánicas**. Ahí siguen pilares fundamentales como la caza, el uso de las armas y la presencia de los campamentos, aunque replanteados, tal y como he detallado en líneas previas.

"SU MAYOR VIRTUD ES SU PLANTEAMIENTO DE LA RECONQUISTA"

No obstante, siempre con cautela y cierto conservadurismo, la obra que nos atañe persigue diferenciarse de sus predecesores. ***Far Cry 5* quiere evolucionar**. Además de en el adiós a las atalayas, la apuesta por una narrativa orgánica, la inclusión de una interfaz más comedida y un papel primordial del argumento, esa voluntad de cambio se refleja en el sistema de habilidades.

En lugar de seguir incentivando el crafteo mediante la caza, *Far Cry 5* posibilita desbloquear habilidades canjeándolas por puntos de talento. Estos últimos se consiguen acometiendo **una gran diversidad de desafíos** vinculados con la caza, la eliminación de enemigos o la liberación de localizaciones conquistadas por la secta, entre otras muchas actividades.

Es así como la progresión del personaje deja de depender por completo de las pieles de animales obtenidas y se nutre de una mayor diversidad de eventos, por lo que la forma de mejorar en *Far Cry 5* es **mucho más tolerante que en otras iteraciones**.

Todo lo expuesto evidencia que Ubisoft Montreal ha aprovechado el descanso desde *Primal* para reposar y pulir conceptos jugables. El estudio ha sido lo suficientemente humilde como para atender a la lección magistral de cómo plantear un mundo abierto que impartió *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

Pero este *Far Cry* **también toma ideas de la propia Ubisoft**, que experimenta una nueva etapa dorada y mima cada vez más a sus obras. Lo noto en la interfaz minimalista, inspirada en la labor de *Watch Dogs 2* y *Assassin's Creed: Originis*. También en el sigilo y la jugabilidad de *Ghost Recon Wildlands*. Me he encontrado con una obra humilde, que escucha a sus maestros, así como irreverente en tanto que **reivindica las bases que ha pulido durante cinco entregas**.

El punto cumbre de esa **combinación entre aprendizaje e innovación** se alcanza merced al planteamiento que *Far Cry 5* hace de la reconquista. Todo contribuye a fomentar la sensación de recuperar terreno a los edenistas. Prácticamente la totalidad de las interacciones tiene por objetivo destronar a los Seed, desde hurtar un coche a sus lacayos hasta abatir a todos los mercenarios



EL CONDADO DE HOPE NO TIENE LÍMITES

EL MEJOR FAR CRY, **LA MEJOR UBISOFT**

Nadie puede acusar a este *Far Cry* de, cual uróboros, calcar lo visto en la tercera entrega. Toma elementos de esta, pero la quinta iteración demuestra la ambición de una Ubisoft que está experimentando una época dorada.

que rodean los aledaños de un emplazamiento clave para la resistencia.

Esto se concreta en una suerte de «medidor de cabreo», que se alimenta de los puntos de experiencia obtenidos al desbaratar cualquier plan de los radicales. Al dotar de valor a cada centímetro de tierra ganado a la secta, Ubisoft evita en gran medida **el mayor óbice de un mundo abierto con un argumento muy definido** —en especial si contempla el rescate de compañeros, como en este caso—. Uno no tiene la sensación de divagar e ignorar a quienes necesitan socorro porque cada preso liberado y cada oponente acribillado aproximan la victoria.

Llenar el colérico contador resulta, irónicamente, en acabar raptados también. Todo transcurre de manera muy rápida y orgánica. Apenas recuerdo a la milicia sorprendiéndome mientras comerciaba con un lugareño, disparándome balas de gozo —la droga con la que se controla a gran parte de los sectarios— y cómo todo se teñía de negro. **Al despertar, poco después, allí estaban**.

Unas veces era el sádico John, otras la perturbadoramente encantadora Faith, mientras que el final me reservó momentos de verdadera angustia junto a Jacob. En ocasiones, El Padre, Joseph, también hacía acto de presencia para devorar la pantalla y recordar por qué es **el verdadero protagonista de *Far Cry 5***.

Además de ceder espacio al desarrollo de los déspotas conversando con ellos, estos secuestros puntuales sirven para recordar que, por más que escape, mis amigos están sufriendo. Al contrario que en muchos mundos abiertos, **en *Far Cry 5* es complicado olvidarse del objetivo** porque todo gira en torno a él. Desde que liberas la primera región todas las familias claman tu hazaña allá por donde pasas. La presencia de sectarios, pocos días antes, se redujo sustancialmente. Las carreteras, los hogares y Hope. Todo vuelve a ser de la gente. **Mi gente**.

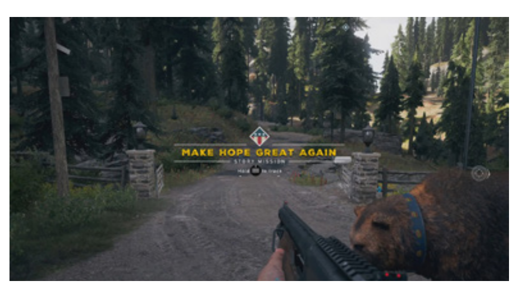
Evidentemente, esta iteración también arrastra los problemas de cualquier *sandbox* que aspire a rebosar contenido. Si *Breath of the Wild* pasará a la historia del medio es por atreverse a vaciar la campiña que recorre Link. Todos los eventos que acontecen en el juego nacen de la interacción del usuario con el entorno, por lo que siempre se sienten naturales y la integración es absoluta. En *Far Cry 5*, por el contrario, **la temeridad y la habitual estupidez de la IA** aliada y enemiga devienen en problemas de inmersión perniciosos.

Concluyo esta crítica con la sentencia que todo el mundo aguarda, como los habitantes de Hope esperaban a su mesías: ***Far Cry 5* es la mejor entrega de la saga**. Y me doy el capricho de añadir que sirve como demostración de que Ubisoft tiene un apetito creativo insaciable tras años de letargo y franquicias explotadas hasta la extenuación.

Far Cry 5 da un golpe sobre la mesa con una fórmula soberbia, que bebe lo justo de las anteriores entregas y, sobre todo, aprende del trabajo de otros. Es cierto que el avance es moderado y que todavía quedan pasos por dar hasta la consecución de un mundo abierto perfecto, pero esta entrega acerca ese Edén. Constituye, asimismo, un acertado comentario político, ejemplificando que **los triple A también son hijos de su tiempo**. Pseudoparafraseando a Joseph Seed: «Confía. Reza. Juega». ■

Imágenes del juego





CRÍTICA

NINTENDO **LABO**

ESCRIBE: **BORJA**RUETE

FOTOGRAFÍA: **ALEJANDRO**CASTILLO

NINTENDO SWITCH

Pajaritas de papel, dobleces y formas imaginarias. El *origami*, la **papiroflexia japonesa**, surgió en territorio chino hacia el siglo I o II de nuestra era. Cuatro centurias después, cien años tras el fin de los romanos, el arte del plegado en papel desembarcó en las islas niponas. Su origen se mezcla con antiguos cultos religiosos de la nobleza, aunque a lo largo de los años su función ha cambiado drásticamente. Ahora es pasatiempo, también herramienta pedagógica y una forma de expresión artística. La particularidad es que para moldear sus formas no son necesarias las tijeras ni ningún tipo de pegamento u objeto adicional.

No creo que me equivoque al afirmar que Nintendo Labo es un pariente moderno del *origami*. Como su ancestro, prescinde de las tijeras y del pegamento, pese a que utiliza gomas, pegatinas y cuerdas para los diseños más intrincados. Comparte la idea básica de doblar y crear formas, aunque el material sea algo más duro que el papel. Lo nuevo de la empresa de Kioto está basado en el cartón y **combina la tradición juguetera** de Nintendo con su faceta tecnológica, la de los videojuegos.

Cuando el producto fue anunciado, **las reacciones generales fueron de curiosidad**. Una de las que más se escucharon, y reconozco que yo mismo abracé esa línea de razonamiento, es el argumento de que Nintendo Labo es una buena idea, pero que tal vez no es un objeto pensado para mí, es decir, para el jugador tradicional de videojuegos (pensamiento que se reforzó al observar que los medios generalistas habían gozado de prioridad frente a los medios especializados en videojuegos). Sin embargo, después de probarlo, esa percepción se ha difuminado completamente.





NINTENDO LABO

Desarrolla: Nintendo
Distribuye: Nintendo
Precio: 69,90€ - 79,90€
Lanzamiento: 27 de abril de 2018
Textos: Castellano

EL CARTÓN **COBRA VIDA**

Simple cartón doblado que adquiere formas diferentes. Eso sería Nintendo Labo de no ser por los Joy-Con y por Nintendo Switch, que insuflan vida y alma a los muñecos y periféricos.

Probé Nintendo Labo por pura casualidad, por una cuestión de emergencia. Juan Tejerina, director de esta cabecera, y Álex Rodríguez, redactor, eran los elegidos para juguetear con los **cartones de Nintendo** durante al menos cuatro horas. No obstante, los astros o qué sé yo se alinearon para decirles que no, que aquel día no iban a asomar la cara por el Showroom porque un ataque de fiebre simultáneo iba a cruzarse en su camino. En su lugar asistimos Alejandro Castillo y servidor. Para la ocasión, los responsables de prensa de Nintendo España habían decorado la estancia de manera conveniente. Las sillas eran de cartón y las baldas, también de ese material, albergaban algunos de los productos que se pueden construir con los materiales que vienen incluidos en el pack.

Cabe destacar que para confeccionar cualquiera de los Toy-Con (nombre que reciben los juguetes) **no es necesario nada más que lo que viene en el interior de la caja.** Olvídate de pedir prestadas las gomas y las pegatinas, a menos, claro está, que lo pierdas todo.

Enrique Marcellán, PR de Nintendo Ibérica, no dudó en afirmar que los Joy-Con son el alma de Nintendo Labo, el motor necesario para que los dispositivos de cartón se mue-

Imágenes del juego









Los antenautas de los medios de videojuegos

—

El primer Toy-Con que construimos es el muñeco que podéis ver a la izquierda. Es el más sencillo de montar, pero como se puede apreciar en la imagen, el arte no parece ser el fuerte de los periodistas. Volvimos al pasado como niños y nos armamos de rotuladores y pegatinas para dar forma a nuestro antenauta. El de GTM es el elefante simpático de la corona rosa. ¿No te parece maravilloso?



SENTIRSE DENTRO DEL JUEGO

Con Nintendo Switch, los de Kioto han sabido aprovechar las grandes capacidades del viejo Wii Mote y han recuperado este antiguo proyecto de Miyamoto. Armados con los dos **Joy Con recubiertos de cartón**, uno puede golpear y destruir ciudades con sus propias manos. Sin necesidad de realidad virtual, me he sentido dentro del juego.

van y hagan cosas. «Sin ellos solo es cartón», declaró. Esto es así porque la tecnología funciona a través de diversos elementos que incorporan los mandos: el sistema de vibración, los acelerómetros y la cámara infrarroja. La consola en sí se emplea para hacer funcionar el hardware, los pequeños juegos que incuye cada Toy-Con.

Uno se da cuenta enseguida de que Nintendo Labo es más de lo que parece. Como suele ocurrir con otros productos de Nintendo, **el enfoque es claramente familiar.** Eso quiere decir que no solo los niños disfrutarán montando y jugando con los cartones, sino que los adultos también se divertirán de lo lindo. Los más ingeniosos, dispondrán de las herramientas necesarias para confeccionar sus propios inventos. Cuando tú, lector, tengas esta revista en tus manos, seguramente YouTube ya estará lleno de vídeos de gente que ha creado toda clase de artefactos cartoniles. Esto, junto a los videos de gatos, tiene pinta de que va a ser la tónica general.

El modo «Descubre» es la modalidad más indicada para los jugadores creativos. Incorpora software que permite programar acciones de manera simple. Por medio de una interfaz muy clara, el usuario tiene la posibilidad de manipular la tecnología de los Joy-Con en aras de hallar nuevas funcionalidades. Por ejemplo, en el evento de presentación al que asistí, Marcellán montó un monigote y una pistola de cartón. Usando la **interfaz**

"LOS MÚSICOS TIENEN UNA CITA PENDIENTE CON NINTENDO LABO"

de programación, consiguió que la pistola disparara y el muñeco cayera muerto. ¿Cómo lo logró? Por un lado, utilizando la vibración del Joy-Con; por el otro, por medio de una banda reflectante que sirve a la cámara infrarroja de refencia. También nos mostró cómo valiéndose de unas gomas que colocó en la pantalla de Nintendo Switch, la consola se convertía en una guitarra que reaccionaba de forma realista a cada movimiento.

Y como de música va la cosa, voy a destacar uno de los Toy-Con que más me impactaron: el piano. Gema Sanz, otra de las responsables de comunicación de Nintendo Ibérica, abrió el dispositivo para demostrar que no había trampa, pero sí mucho cartón. El piano está compuesto por las teclas y unas piezas adicionales que cambian el sonido tradicional del instrumento por **voces de gatitos,** coros de señores enfadados y sonidos corales. Por otra parte, es posible subir y bajar las octavas y, en definitiva, manejar el cacharro como un piano de verdad. No en vano, el programa incluye un **sintetizador** muy completo que brinda la posibilidad de componer y crear ritmos base. Los músicos tienen una cita pendiente con Nintendo Labo.

Decía al principio del texto que el nuevo producto de la Gran N aúna la faceta juguetera y la tecnológica. ¿Qué hay de los videojuegos entonces? En este punto, existe cierta disparidad entre uno y otro. El de la moto, por citar uno de ellos, se siente muy natural, pues el jugador mueve el manillar como si fuera real. El juego en sí es un título de carreras muy divertido que me ha recordado a *Mario Kart*. El de la pesca, por su naturaleza orgánica, también **entretiene al momento**. El de la casa, en cambio, es más bien un título contemplativo mediante el cual puedes gestionar la vida de una mascotita virtual muy simpática. Introduciendo las piezas de cartón en los compartimentos, se activan distintas funcionalidades. Así, es posible darle de comer o jugar a los bolos. Más frenético y físico resulta el robot, con el que te lías a puñetazos, vuelas e incluso te conviertes en un coche con tan solo agacharte. Además, en cierto momento, es posible liberar un poderoso ataque imitando una de las poses clásicas del fontanero Mario.

Con Nintendo Labo, las horas pasan volando. Montar los Toy-Con consume el tiempo sin que te des cuenta. Por añadidura, las **instrucciones que se muestran en pantalla** son tan sencillas y cristalinas que hasta el más torpe puede construir sus figuras sin quebraderos de cabeza. Ya lo decía Marcellán, ojalá las instrucciones del Ikea fueran tan fáciles. ■



NINTENDO 3DS

DETECTIVE PIKACHU

POR **FERNANDO**BERNABEU







UN DETECTIVE MUY PERSPIKACHU

¿Acaso esta rata amarilla con sombrero de Sherlock Holmes me acaba de pedir un café solo? Pues sí, porque al parecer es autónomo y cotiza en la seguridad social como detective privado.

Soy un gran fan de la franquicia *Pokémon*, o al menos lo he sido durante gran parte de mi vida. Yo era de los que en el colegio se sabía mejor la lista de las 386 criaturas que había en su momento que la veintena de pueblos de mi comarca al norte de Alicante. Puedo decir que me mantuve fiel a la saga hasta el final de la cuarta generación, **que uno de mis títulos favoritos es *Colosseum*** y que volví brevemente en la sexta gracias a las megaevoluciones de algunos de mis Pokémon preferidos.

Cuando oí hablar de que existía un juego que cambiaba totalmente la concepción de lo ya conocido para presentarnos una historia detectivesca con un Pikachu especial como protagonista, me extrañé bastante, pero me parecía un cambio muy bienvenido para llevar la franquicia por terrenos todavía inexplorados. Y **de verdad que valoro muchísimo que en The Pokémon Company decidan arriesgar, salirse de su zona de confort y desarrollar videojuegos que sorprendan a la masa.** Pero sinceramente, creo que *Detective Pikachu* no es un buen juego e incluso se queda corto como primer intento en estos campos.

UNA HISTORIA DE DETECTIVES EN EL MUNDO POKÉMON

La idea está clara. *Detective Pikachu* rompe con lo que se conoce de los juegos de *Pokémon* y ya no juego como un simple entrenador con la meta de convertirse en el mejor que habrá jamás, sino que manejo a un muchacho llamado Tim, que busca a su padre después de que este último desapareciera tras un accidente de coche. **Para resolver el misterio cuenta con la inestimable ayuda de un Pikachu muy especial**, pues tiene una voz ronca nada adorable que no usa solamente para decir su nombre, sino que es capaz de hablar como un humano cualquiera. Y además tiene muchísimo carisma.

La trama me lleva por diferentes partes de Ryme City, ayudando en toda clase de misterios que están más o menos relacionados con lo del padre desaparecido y con la fabricación de una misteriosa sustancia que hace enloquecer a los Pokémon. Sin embargo, **jugar a ser un detective en el mundo de los Pokémon no llega a ser tan divertido como esperaba en un principio**. ▸

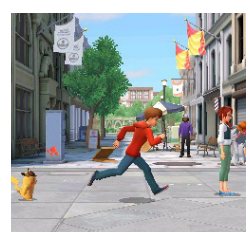
Absolutamente todas las partes del juego se pueden pasar hablando con todo el mundo, seleccionando todas las preguntas posibles y pulsando el dibujo de Pikachu en la pantalla táctil cuando me quiere decir algo, lo cual da lugar a una pequeña cinemática en la que el detectivesco roedor eléctrico me explica o me resume lo que ha pasado o lo que debo hacer a continuación.

Con esto quiero decir que **no hay que pensar mucho para llegar al final**, lo cual va en contra de lo que debería ser un juego de detectives. Y como ya he dicho, no es posible atascarse porque con hablar con todo el mundo o investigando todos los puntos, la solución llegará en cuestión de minutos por sí sola. **Ni siquiera las partes de «acción» en las que hay que pulsar el botón A en el momento adecuado o repetidamente** (al más puro estilo Telltale) **penalizan al fallarlas**.

También quiero mencionar que si eres un veterano de la saga, como yo, y conoces las peculiaridades de las criaturas, ***Detective Pikachu* te puede llegar a aburrir bastante**. Esto lo digo porque, al parecer, sé mucho más sobre Pokémon que Tim, un ser humano que habita en ese mundo y parece no haber querido documentarse sobre la fauna autóctona que escupe fuego por la boca o es capaz de hacerle levitar con la mente. **Entiendo perfectamente que el juego tenga que ser accesible a todo el mundo**, pero habría preferido que me dieran la opción de jugar como alguien que sabe diferenciar entre los Shellos del este y los Shellos del oeste y que Pikachu no tenga que venir a explicarme que tienen colores diferentes para poder resolver un puzle, porque yo ya iba de cabeza en la dirección correcta.

Imágenes del juego







"LOS GIROS ARGUMENTALES SE VEN VENIR DE LEJOS"

De verdad os digo que a poco que hayáis jugado a otros juegos de este tipo, como la saga *Ace Attorney*, veréis en *Detective Pikachu* una versión mucho más simplificada y poco efectiva de lo que hace grande a este género. Hay giros argumentales en la historia, sí, **pero es que los ves venir de lejos**. Y encima el misterio principal queda en el aire para, imagino, una secuela que todavía no se ha anunciado, aunque yo ya tengo una idea bastante argumentada de cuál es la respuesta.

Esto no quiere decir que *Detective Pikachu* no sea una introducción genial a los juegos de detectives para los más pequeños que solo con ver al ratón amarillo ya babean. **Pienso que el juego en realidad está destinado a ese público que entró en *Pokémon* con esta última séptima generación en Alola**. Pero si algo me ha enseñado el entretenimiento para niños que se puede encontrar en las series de animación actuales, es que es perfectamente posible contentar también a los mayores, cosa que aquí creo que no pasa para nada.



UNA GRAN PROEZA TÉCNICA PARA DESPEDIR A 3DS

Detective Pikachu quedará para la posteridad como uno de los juegos de 3DS con mejor acabado. La decisión de contar esta historia en unos entornos completamente tridimensionales con personajes modelados con mucho detalle **hace notar la experiencia y el buen saber hacer de The Pokémon Company con la portátil de Nintendo**.

Salvo unas pocas ralentizaciones y *pop-ups* en partes del juego que puedo contar con dos dedos, todo lo demás me parece una maravilla técnica que no creería capaz cuando jugué a *Pokémon X*.

Una lástima que ni la historia ni la forma de contarla me hayan entretenido como esperaba. ■





WARHAMMER VERMINTIDE II

POR **JON**ORTIZ

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

CONTROL DE PLAGAS
LA RUINA DEL HOMBRE HA LLEGADO

El mundo de *Warhammer* es muy rico en literatura y juegos de mesa, pero en videojuegos ha dado más disgustos que alegrías. Por eso es necesario celebrar la llegada *Vermintide 2*, una sorpresa muy bien recibida..

V*ermintide 2* ha sido un golpe sobre la mesa de su desarrollador, Fatshark. En pocos días **ya había vendido más que la primera parte** en toda su vida, todo un logro teniendo en cuenta que los números de la precuela tampoco eran malos. Esto indica que la gente sigue teniendo ganas de juegos cooperativos al más puro estilo *Left 4 Dead*, pero como Valve no nos ofrece nada nuevo —ni en ese campo ni en ninguno, para que nos vamos a engañar—, **las ratas sirven bastante bien como sustituto**.

Aunque no solo hay roedores en esta secuela. Una de las novedades más jugosas es el nuevo ejército al que nos enfrentaremos, el Caos. Pero vayamos por partes, que me emociono; *Vermintide 2* es un juego de acción en primera persona **totalmente centrado en la cooperación**, de dos hasta cuatro jugadores. Obviamente, el título ofrece la opción de jugar solo, pero no es ni lo recomendable ni lo óptimo en cuanto a resultados jugables. También existe un fuerte componente rolero en la subida de nivel del personaje y de los objetos que usamos con el mismo. Antes he nombrado al juego de zombies de Valve: este es prácticamente igual, pero más centrado en el combate cuerpo a cuerpo.

El titulo hace gala de un tutorial corto pero efectivo, donde se explican algunas de las mecánicas más básicas que iremos encontrando. **Podemos llevar dos armas, una cuerpo a cuerpo y otra a distancia**. Esto no significa que la primera sea la principal y la segunda la secundaria, pues esto depende totalmente de la clase. Si somos la elfa, el arco será nuestro mejor aliado, pero para el soldado su trabuco solo sirve para contadas ocasiones. Las pociones y los botiquines aparecen de nuevo, siendo su funcionamiento parecido al que tenían en el primer juego. Las pociones son temporales —en mi opinión, duran quizás demasiado poco tiempo— y usarlas con cabeza marcará la diferencia. Las bombas y demás dispositivos también hacen acto de presencia: apunta al enemigo y lánzala.

Por ahora parece que todo lo que he dicho es demasiado similar a la primera parte, pero las diferencias se ven prácticamente en los primeros veinte minutos de juego. **El diseño de niveles está ahora realmente trabajado**. Mientras que en el primero la linealidad era prácticamente constante, aquí he llegado a ver niveles realmente abiertos —tanto que en algu- ▸



"NIVELES MUY ABIERTOS"

Un buen ejemplo de los entornos nuevos a los que nos enfrentaremos en *Vermintide 2* es el bosque de Reikwald, un lugar abierto que puede convertirse en nuestra tumba.

1/6

nos de ellos he llegado a perderme, cosa impensable en la primera parte—. No solo el diseño es bueno, sino que además hay una variedad enorme de escenarios, y los interiores no se repiten tanto como antes. **Todo parece mucho más sólido y creíble**, los pueblos parecen villas de verdad, los bosques dan la talla, así como la mayoría de escenarios. El rendimiento es realmente bueno, mostrando en pantalla muchos más efectos que su predecesor.

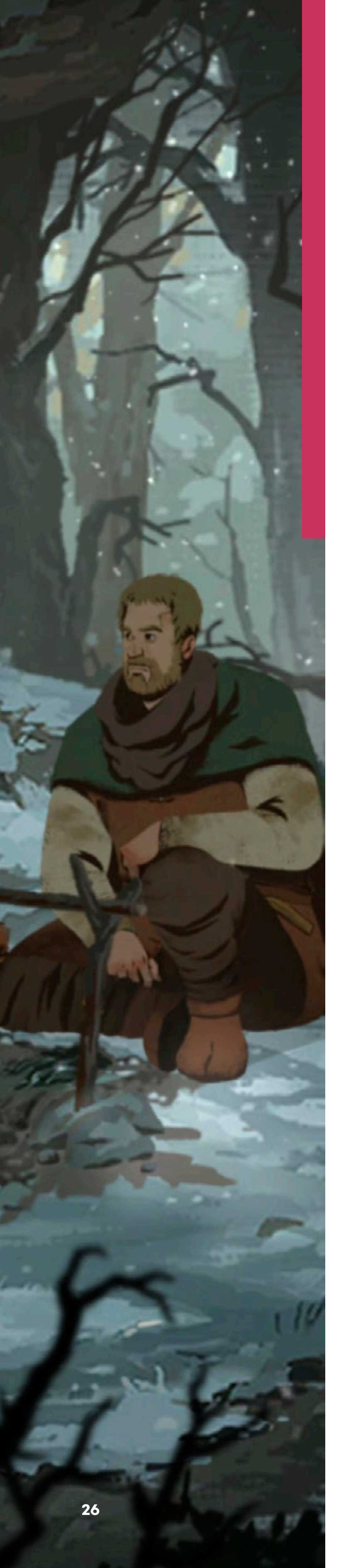
Los enemigos son otro apartado que ha recibido mejoras sustanciales. Antes de empezar a hablar del ejército nuevo, me gustaría comentar varias cosas sobre los roedores. **La detección de impactos de los mismos es un espectáculo visual y jugable**. Para mí este es uno de los aspectos determinantes que convierten a *Vermintide 2* en un juego que hay que comprar, independientemente de las razones. Destrozar ratas es tan satisfactorio que podría hacerlo durante horas sin cansarme. Las físicas de los roedores han sido mejoradas hasta ser casi perfectas y los modelados son muy variados. Blandir un mandoble para ver cómo tres repugnantes hombres-rata salen volando con algunos de sus miembros cercenados **es algo realmente único**. Como en la primera parte, se mantienen muchos de los enemigos especiales y hasta se han añadido jefes finales.

Pero ya basta de eso, el Caos se acerca. Ratas y Caos colaborando es la ruina del hombre, pero por suerte estamos nosotros aquí para detener su avance. **Los norteños usan otra estrategia de combate** radicalmente distinta a la de las ratas, ya que la unidad básica es como uno de los enemigos medios de estas. Estos nuevos enemigos son un soplo de aire fresco en la jugabilidad; rápidamente veremos cómo el título cambia de unos a otros magistralmente para que tengamos que modificar nuestras estrategias sobre la marcha. La historia —**que tampoco es importante,** como podréis adivinar— explica el porqué de la colaboración entre las ratas y los norteños, sirviendo de excusa perfecta para poder enfrentarnos a ambos.

"LAS FÍSICAS DE LAS RATAS HAN SIDO REALMENTE PERFECCIONADAS"

La subida de nivel no potencia a nuestro personaje como puede verse en un juego de rol típico, pero aún así es realmente importante. Dependiendo de nuestro nivel nos podemos equipar un equipo u otro. Las más básicas simplemente aumentan el poder de nuestro avatar, pero cuando vamos de subiendo de nivel las cosas se ponen interesantes; muchos de los objetos empiezan a tener otras estadísticas extra, como más daño contra un tipo de enemigo o alguna otra cosa parecida. Es a partir de aquí cuando tenemos que empezar a pensar en como dirigir a nuestro personaje, pues tambien **desbloqueamos las subclases** —otra de las novedades de la secuela—. Hay cinco clases distintas, siendo cada una de ellas tiene un número de subclases que determinan el estilo y las armas que se usarán. Obviamente, no he podido profundizar mucho en esto, pues requiere de centenas de horas para subir a todas las clases de nivel, pero parece un sistema mucho mejor y más variado que el del primer juego.

En conclusión, ***Vermintide 2* es una mejora absoluta de la primera parte** y un *Left 4 Dead* de marca blanca de una calidad incuestionable. El simple hecho de atacar y masacrar a las ratas ya es suficientemente adictivo como para tenernos atrapados durante días. Si a eso le sumamos una variedad de escenarios muy grande, **una raza completamente nueva** y unos jefes intermedios y finales, tenemos un título muy a tener en cuenta. Una regeneración total de un género injustamente olvidado. Aunque no se trate de una obra maestra, **Fatshark va por el buen camino**, refinando poco a poco la fórmula y reparando fallos sin crear otros nuevos. De lo que estoy seguro es de que no os decepcionará, seáis o no seáis asiduos al género. ■



PC · PLAYSTATION 4 · XBOX ONE

LOS PILARES **DE LA TIERRA**

POR **BORJA**RUETE

UNA CATEDRAL PARA **KINGSBRIDGE**

Inglaterra palidece. Las trifulcas entre nobles y eclesiásticos sumen en la oscuridad a una sociedad rota que, sin embargo, todavía alberga esperanza en sus corazones.

Dos siglos después de la caída del Imperio Romano, el cristianismo continuaba su expansión por territorio europeo. Entre el año 700 y 800 de nuestra era, «se documentan los primeros testimonios de un asentamiento estable en lo alto de la colina de Gazteiz», informa la web oficial de la catedral de San María de la Victoria. Según *Arte Guías*, la catedral es «un majestuoso templo gótico, levantado en la parte más alta de la villa. Como la mayoría de las **catedrales**, está formada por un conjunto de construcciones que fueron construidas en diversas épocas obedeciendo a **distintas directrices estéticas**, aunque su núcleo principal se levantó en los siglos de la baja Edad Media».

El templo vitoriano es también el edificio que inspiró a Ken Follett en la redacción de su *best seller* más laureado, *Los Pilares de la Tierra*. De hecho, el escritor británico presentó la segunda parte de la novela, *Un Mundo Sin Fin*, en **Santa María de la Victoria.** Ahora que *Una Columna de Fuego*, broche final de la trilogía, está ya en las tiendas de todo el mundo, Daedalic Enternatinment ha publicado las tres partes del videojuego basado en *Los Pilares de la Tierra*.

La obra de Follett **entrecruza las vidas de diversos personajes en la Inglaterra del siglo XII**, una época de intrigas intestinas en la que el destino de la sociedad está en manos de unos pocos privilegiados que conspiran por el poder (lo que siempre ha ocurrido en todas las épocas históricas de la humanidad, al fin y al cabo). Bajo sus pies, subyugados y sin derechos, se hallan el populacho y los antiguos nobles despojados de sus títulos. No sin un punto maniqueo, el argumento teje una red de relaciones entre personajes y construye unas tramas profundamente conmovedoras que exploran la psique de sus protagonistas. Estos, llevados a situaciones límite, son capaces de sacar lo mejor y lo peor de sus entrañas.

La novela y el videojuego comparten historia y personajes *grosso modo*. En ese punto, Daedalic ha sido muy respetuosa a la hora de elaborar la adaptación. Así, el hilo argumental arranca con el personaje de **Tom Builder**, un maestro constructor que ha perdido su trabajo y que busca desesperadamente una nueva fuente de sustento. Son momentos complicados, pues la nieve invernal y las bajas temperaturas hielan el cuerpo, que se estremece en cada sacudida de viento. Por ▸

si eso no fuera suficiente, la mujer de Tom, Agnes, está embarazada y la familia al completo se dirige de camino hacia su nuevo destino, reflejo del futuro incierto que les acompaña.

Traspasan el frondoso bosque, ahora teñido de blanco, cuando lo más inoportuno sucede. **La esposa del constructor sufre dolorosas contracciones de parto** y rompe aguas en mitad de la floresta. «¿Qué hacemos?», se preguntan Tom y sus hijos. Lo lógico es colocar a la mujer en una posición cómoda y humedecer paños para aliviar el sudor de la madre, pero en ausencia de la partera, traer a un niño al mundo es una tarea ardua y peligrosa.

El bebé nace sano y salvo, pero **algo va mal.** Agnes está muy débil, y su vida se apaga con rapidez. Sin un médico que pueda tratarla, la muerte la alcanza poco después. Exhala su último suspiro y Tom desespera, abandona a su hijo recién nacido. Cuando se arrepiente ya es demasiado tarde. Corre exhausto, con el aliento huyendo de su boca, y pronto descubre que unos sacerdotes piadosos se lo han llevado a un pueblito cercano.

Los Pilares de la Tierra se articula en torno a la construcción de la nueva catedral de Kingsbridge, un trabajo artesano que por circunstancias diversas es encomendado a Tom Builder y a su equipo de constructores.

Ni que decir tiene que el género de la aventura gráfica *point & click* se amolda perfectamente a las **necesidades narrativas** de un producto de esta índole. De esta forma, el estudio ha sabido combinar los arquetipos clásicos con algún elemento contemporáneo al estilo de los juegos de Telltale Games. Por ejemplo, en algunos diálogos es necesario elegir una de las opciones en un tiempo determinado. Por lo demás, su concepción jugable es bastante conservadora.

Imágenes del juego







"SE ARTICULA EN TORNO A LAS CONSTRUCCIÓN DE LA CATEDRAL"

Si en algo destacan las aventuras gráficas de antaño es en el hecho de **plantear puzles ingeniosos**, verdaderos retos jugables del género. El nuevo trabajo de Daedalic sigue la estela de los títulos narrativos actuales y deja de lado todo intento de introducir rompecabezas exigentes. El jugador se topa así con puzles carentes de reto, más bien porque el estudio ha preferido destacar el aspecto argumental del videojuego, siempre reforzado por un apartado gráfico bidimensional que cuenta con preciosos escenarios y con un diseño de personajes muy fiel a las descripciones de la novela.



En esta versión de *Los Pilares de la Tierra* **las decisiones tienen mucho peso**. Desde hace un tiempo, observo que los guionistas pretenden que el jugador albergue dudas, que se planteen las posibles consecuencias de sus actos y que sufran el conflicto entre obrar de acuerdo con sus códigos morales o introducirse en el papel de sus personajes y actuar en función de la personalidad del protagonista. La riqueza del título es que tanto los personajes que manejamos (Tom, Jack, Aliena, el prior Philip, etc) son muy variados y viven la historia desde diferentes puntos de vista.

El trabajo documental realizado por Daedalic es maravilloso. Se han preocupado de informarse para dar veracidad al relato en su contexto histórico. En este punto, no puedo evitar nombrar y felicitar a **Ramón Méndez**, traductor y colaborador de esta revista, que se ha encargado de **traducir** diversos textos **al gallego.** No se trata de una localización específica para España, pues está disponibles en todos los mercados. Ocurre cuando Aliena llega a Santiago de Compostela en el Libro 3, último episodio del videojuego. «Me parece impresionante. Es una buena y brillante decisión que si la historia nos lleva a Galicia, los textos estén en gallego», declara Méndez en una entrevista publicada por *La Voz de Galicia*. ■

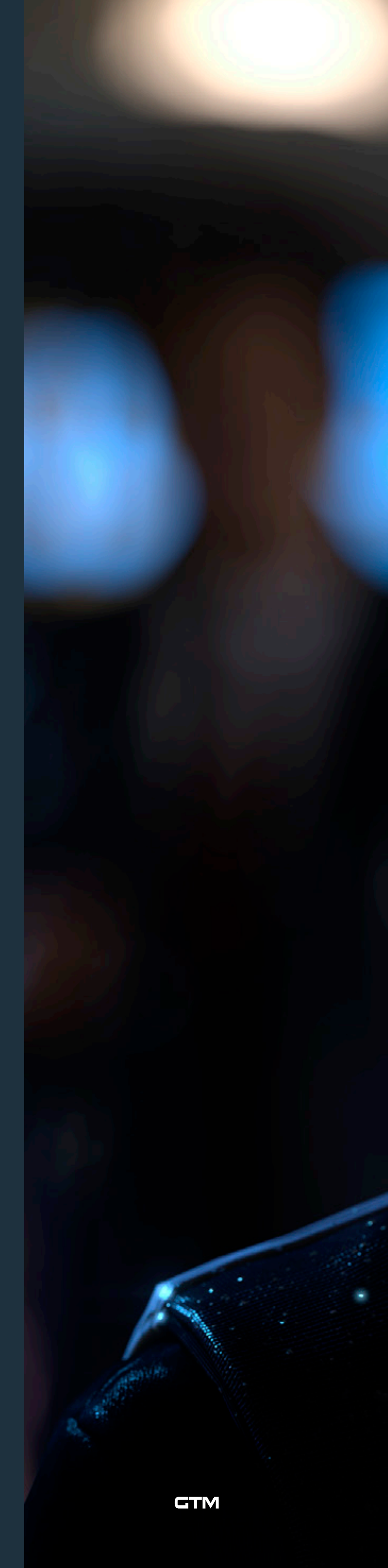
Detroit.

BECOME HUMAN

por Borja Ruete

Las máquinas nos rodean, nos acompañan a todas partes, las llevamos en los bolsillos y en las manos. Facilitan la vida de la gente, aunque al mismo tiempo, **alimentan debates éticos sobre sus límites.** El ser humano siempre se ha preocupado de proteger lo que tiene, de evitar a toda costa que alguien o algo se lo arrebate. La tecnología, con su enorme potencial para desarrollar tareas mecánicas, amenaza puestos de trabajo que tradicionalmente han llevado a cabo personas. Por eso, no es extraño pensar que en un mundo no tan lejano, profesiones que hoy todavía pertenecen a hombres y mujeres mañana serán propiedad de las máquinas: es el precio del progreso.

Posad la mirada en un futuro cercano, 2038 para ser exactos. Muchas películas han tratado de imaginar cómo sería la vida del mañana, la mayoría de ellas plasmando entornos decadentes y corruptos de estética ciberpunk o universos estelares más allá de la vía láctea. *Detroit: Become Human* es una mirada diferente. Se reconoce en su **visión la cercanía de la época,** después de todo, solo han pasado veinte años. Sin embargo, los humanos han sido capaces de crear inteligencias artificiales humanoides que creen sentir emociones, algo que será el punto central de la nueva obra de David Cage.




PULSA START · DETROIT: BECOME HUMAN · DESARROLLA: QUANTICDREAM · PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 · LANZAMIENTO: 25 DE MAYO DE 2018



Las máquinas también tienen ***sentimientos***

Ser artificial, circuitería en su interior, cables como venas. Su rostro, parecido al de las personas; su piel, humana a simple vista. En su sien, el círculo que lo identifica como androide. Y aun así, ¿sienten emociones? Ellos lo creen.

La revolución de las máquinas**, lo creado volviéndose contra su creador.** Es una historia familiar que aparece en incontables libros, películas y series de televisión. Por ejemplo, en *Battlestar Galactica*, los *cylon* —invento del ingenio humano— orquestan una revuelta que culmina con el lanzamiento de armas de destrucción masiva sobre los doce planetas habitados por el hombre. Los muertos se cuentan por millones y solo una pequeña colonia sobrevive y escapa a bordo de una vetusta nave, la Battlestar Galactica. La serie, preñada de discursos filosóficos, indaga en la naturaleza del ser humano y profundiza en las relaciones entre lo orgánico y lo artificial, o mejor dicho, entre la máquina y la humanidad, pues algunos modelos de *cylon* incorporan partes orgánicas en sus cuerpos.

Detroit: Become Human rescata todas esas **cuestiones filosóficas y morales**, aunque prescinde de la ambientación espacial. La historia de la nueva producción de Quantic Dream esboza un futuro parecido al presente en el que vivimos, con una diferencia sustancial. Cuenta Adam Williams, guionista principal del videojuego, que «los androides similares a los humanos se han convertido en la tecnología del día a día». Como Internet en el mundo contemporáneo, «han transformado la sociedad», añade. De este modo, los robots trabajan en todo tipo de sectores. Los hay profesores, enfermeros, jardineros y amos de casa, «incluso sirven de compañeros, que puedes diseñar para que sean el perfecto amigo o la perfecta pareja».

No todo es positivo. Como en la vida real, **algunas personas se han enriquecido con la industria de las inteligencias artificiales**; otras, en cambio, han perdido su puesto de trabajo. De hecho, en la demo que tuve la oportunidad de jugar, uno de los personajes androides sufre una agresión por parte de manifestantes que culpan a los robots de haberles arrebatado su modo de obtener el sustento. Un policía que se encuentra en los aledaños detiene el ataque, pero es increpado por el piquete de personas enfurecidas. Gritan que tal vez se dé cuenta de lo malos que son cuando uno de ellos le quite su placa de agente del orden. Se trata de una reacción que tiene sus paralelismos con las situaciones que se viven en los momentos de crisis con las personas inmigrantes. En definitiva, los robots han dividido a la sociedad y la escala del

"LA REVUELTA DE LAS MÁQUINAS, LO CREADO CONTRA EL CREADOR"



"LA CIUDAD NORTEAMERICANA DE DETROIT, LUGAR ESCOGIDO POR DAVID CAGE POR SU CARÁCTER INDUSTRIAL, ENCAJABA CON LA VISIÓN CREATIVA DEL ESTUDIO FRANCÉS"

conflicto va en aumento, está a punto de explotar.

Para añadir más leña al fuego, otro problema amenaza la estabilidad de la civilización: «Algunos androides están empezando a sentir emociones y se están rebelando». Son los desviados, robots que comienzan a cuestionarse por qué hacen lo que hacen y cuál es su lugar en el mundo.Como apunta Williams, **«la historia del juego es la historia de estos androides».**

La ciudad norteamericana de Detroit, lugar escogido por David Cage por su **carácter industrial**, encajaba con la visión creativa que el estudio francés tenía para el videojuego: «No queríamos hacer ciencia ficción, sino una anticipación de lo que verdaderamente podría ocurrir en el futuro», subraya su guionista.

Detroit pone al jugador en la piel de **tres personajes diferentes**, todos ellos androides. Markus, el líder de un grupo de desviados, lucha por la libertad de los suyos; Kara ve la realidad desde un punto de vista diferente, está al cuidado de una niña humana. Por último, Connor es un prototipo avanzado incapaz de sentir emociones. Su único propósito es «encontrar y destruir desviados».

El que haya probado otros títulos del estudio, como *Heavy Rain* o *Beyond: Dos Almas*, reconocerá mecánicas del pasado. Sigue siendo un drama interactivo donde las decisiones afectan hasta el extremo de que el destino de los personajes está en manos del jugador. **Se añaden mecánicas detectivescas**, que consisten en explorar lugares del crimen en busca de pistas. Al principio de la demo, un androide desviado trata de lanzarse por la azotea con la niña que cuidaba en sus brazos. Connor intenta descubrir lo que ha ocurrido para armar un discurso que logre convencer al robot de que desista de sus intenciones. Observando las pesquisas, es capaz de reconstruir acciones del pasado y abordar la misión.

El uso del lenguaje cinematográfico, la **profundidad moral** de las decisiones, lo que cuenta y cómo lo cuenta e incluso las acciones más cotidianas (sacar la basura, limpiar la casa), redondean un producto atractivo que intentará responder a una incógnita: «¿Un androide sigue siendo una máquina si tiene emociones?». ■

Imágenes del juego

Quantic Dream trabajó un año en el rodaje de *Detroit: Become Human*

—

El equipo escaneó el rostro de los actores, les enseñó sus modelos para que prepararan su actuación y estuvieron más de 250 días capturando movimientos con ellos.







State of Decay 2.

por Alejandra Pernias

Este año Microsoft va a traer de vuelta varias sagas que han estado esperando un nuevo despertar. Una de ellas es *Crackdown 3*, la otra, *State of Decay 2*. Este título de supervivencia, desarrollado por Undead Labs, es **una de las grandes apuestas** de la compañía norteamericana para este año 2018. Su primera parte se estrenó hace ya cinco años, en el 2013, y logró encandilar con su propuesta de apocalipsis zombi en la que todo valía para sobrevivir. Pasé muchas horas en un escenario repleto de hostilidad y de enemigos que se cernían sobre mi personaje en un **intenso multijugador online.**

En su mundo abierto, plagado de peligros, era posible labrarse una vida que podía escaparse en un último hálito ante cualquier golpe de suerte rodeado de incertidumbre. Su mayor atractivo residía en el gran parecido a la serie *The Walking Dead*, mucho mejor recreada que en algunos juegos de la franquicia televisiva, y en ese halo de soledad que lo envolvía y que tanta **inmersión** proporcionaba.

También he añorado los largos paseos por su implacable escenario y rapiñar todo lo que podía de los supermercados abandonados. Por suerte, *State of Decay 2* llega **el 22 de mayo** de este mismo año para Xbox One y Windows 10. Además, este lanzamiento va incluido dentro de la suscripción a Xbox Game Pass.



PULSA START · STATE OF DECAY 2 · DESARROLLA: UNDEAD LABS · PLATAFORMAS: PC Y XBOX ONE · LANZAMIENTO: 22 DE MAYO DE 2018

S*tate of Decay 2* viene muy fuerte. Esta continuación de la saga va a contar con algunos cambios y mejoras respecto a la primera entrega. Uno de los más interesantes, y que ya hemos podido ver en los *gameplays* que han ido saliendo a la luz, es **el fuerte aspecto cooperativo.** En este título será posible formar equipo con hasta cuatro jugadores y crear una comunidad que podrá ir creciendo desde sus cimientos. Esto aportará una nueva manera de afrontar el juego, ya que será posible asentarse mientras se hace frente a la amenaza.

Desde Microsoft y Undead Labs han sabido **escuchar** el *feedback* proporcionado por los jugadores y amantes de la saga, que pedía a gritos este tipo de juego basado en la cooperación. También se ha creado **un nuevo formato de enemigo**, una novedosa clase de zombis llamados Blood Plague. Se trata de muertos vivientes infectados que serán más resistentes y poderosos que los que no han sido invadidos por esta «plaga de sangre». Será vital acabar con ellos, ya que su misión principal es la de **infectar a los supervivientes** con rapidez. Si terminan por cumplir su cometido el protagonista solo podrá salvar su vida si destruye los «corazones de la plaga».

Pero no todo son cosas nuevas en *State of Decay 2*. También se han mejorado algunos aspectos que ya estaban implementados en la primera parte. El ciclo día-noche es uno de los **puntos fuertes** del juego, la intranquilidad de la oscuridad y la confianza que aporta la luz del día serán más duraderas en este título. Eso sí, la oscuridad llegará a otro nivel y **será casi una misión imposible ver algo mientras dure este ciclo nocturno**. Por esta razón habrá que ir bien armado o esconderse en un lugar que parezca seguro. Los zombis serán mucho más peligrosos durante este periodo del día, ir con pies de plomo y no arriesgar serán puntos vitales para la supervivencia.

Algo que no cambia en *State of Decay 2* es la muerte permanente. Vigilar la barra de salud y el entorno para evitar morir es **uno de los objetivos principales** de esta producción. Así será posible progresar en la aventura de supervivencia y no empezar de cero de nuevo. A lo largo del juego se encontrarán otros jugadores pero **no habrá fuego amigo**, es decir, se pueden suceder situaciones en las que crear una trampa mortal para otro usuario, pero no será una opción matarlo de manera directa. ▸

"IR CON PIES DE PLOMO Y NO ARRIESGAR SERÁ FUNDAMENTAL"

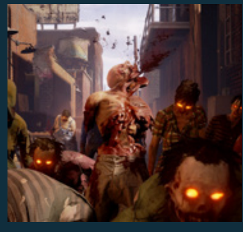


«Las balas son la única cura»

—

En un escenario de decadencia, nos veremos constantemente rodeados por mensajes de la desesperación que lacera a la humanidad.

Imágenes del juego











El plantel de vehículos que se podrán pilotar en el juego es amplio, **un total de 40**, y será posible mejorarlos y equiparlos con armas para combatir las amenazas del entorno. De esta manera, se creará el vehículo definitivo de destrucción posapocalíptica. Las bases en las que se intentará crear una comunidad **se podrán modificar,** plagarlas de trampas para hacerlas más seguras y letales ante incursiones de seres no deseados. En cuanto al arsenal, se ha apostado por un uso realista de armamento, no existirá la munición modificada ni armas especiales.

Una vez termine el tutorial, tal y como ha explicado Undead Labs, existirá la opción de **trabajar en el apartado de la supervivencia** en tres mapas distintos. Esto dará la oportunidad de enfrentarse a climas diferentes situados en una pequeña ciudad norteamericana, un frondoso bosque, una zona rural con granjas y un espacio más estrecho y rocoso.

"LA EXPERIENCIA MÁS COMPLETA ES LA MULTIJUGADOR ONLINE"

La historia se sitúa en un periodo posterior a los hechos acontecidos en la primera entrega. **No cuenta con una linealidad** establecida, es decir, la historia y el ritmo la marca y la crea el usuario en su partida, no hay un final predeterminado. La narrativa es dinámica y se construye mediante las acciones de la comunidad y las decisiones con sus correspondientes **consecuencias**.

Tampoco será necesario estar conectado para disfrutar del modo para un jugador. Sin embargo, la experiencia **más completa e inmersiva es la del multijugador cooperativo online**, puesto que será la apuesta más pura para disfrutar de la propuesta de *State of Decay 2*.

Queda poco más de un mes para tener este exclusivo de la marca Microsoft entre manos y descubrir todo lo que tiene que ofrecer. *State of Decay 2* promete dar muchas horas de juego y **diversión entre amigos**, con su propuesta cooperativa y la historia de supervivencia que creará el mismo usuario que tenga el valor de embarcarse en ella. ■

Ciudades infestadas

—

La simple idea de pasear por *State of Decay 2* carece de sentido. Habrá ciudades enteras atestadas de los temibles infectados.





IMAGEN: MONTREAL.UBISOFT.COM/EN

PRODUCIENDO UN VIDEOJUEGO

por Carlos Lorca

Como todo artefacto cultural, el videojuego está supeditado a una serie de pautas a seguir que conformarán **el producto final**. En la literatura parece que está simplificado: la ayuda de una editorial y la pluma del escritor conformarán el tándem necesario para moldear un libro. En un cuadro, puede suceder algo similar, ya que el talento de un pintor fusionado con la visión de un mánager puede llevar al éxito comercial. El cine presume de montón de cadenas y eslabones más conocidos por su cercanía al público (aparición en *making offs* y programas televisivos, fechas de rodaje que se anuncian [producción], entrevistas televisivas para promocionar el producto, etc). En las antípodas de estas formas artísticas están los videojuegos. Nuestra industria parece una casa de locos hermética en la que a nadie le gusta explicar demasiado.

Los videojuegos siguen, como toda obra cultural, un proceso de elaboración y creación desde su génesis hasta que se convierte en un producto realizado. Sin embargo, **hay algunos conceptos que bailan en el imaginario colectivo** y que no acaban de conocerse extensamente. ¿Cómo se hace un videojuego? ¿Cómo se consigue el dinero necesario para abordar el proyecto? ¿Cómo se vende?

Mayo de 2018

MUCHOS ESLABONES

DE UNA MISMA CADENA



Lo primero y principal es el **nacimiento de la idea**. En la mente del creador se dibuja un lienzo detallado o difuminado de lo que puede ser su videojuego en un futuro, claro que es muy distinta la concepción de una persona de la que el resto del equipo puede tener. **Enric Álvarez**, CEO de **Mercury Steam**, cuenta con numerosos desarrollos a sus espaldas. «Hay una intención previa», dice. «Se suele utilizar un esquema básico o armazón, una perspectiva lejana del juego. Luego alguien de diseño o yo mismo se lo transmitimos al resto del equipo: "Las sensaciones que nos transmite son esta, esta y esta"».

Enric incide sobre este punto en concreto: «Funcionamos mucho a base de sensaciones, antes que nada. No es lo mismo un *shooter* táctico que un *shooter* de acción frenético o que algo a medio camino. No generan las mismas sensaciones ni apelan al mismo público [...] ni puede interesar igual, por ejemplo, a un *publisher* si tu intención es ir a proponer un proyecto». **Pablo Lafora**, *game designer* de **Tessera Studios**, profundiza un poco más en este concepto: «El nacimiento de la idea depende mucho del tipo de estudio que seas [...] Hay muchos estudios indies que tienen una idea en la cabeza y la quieren contar».

Quiero volver sobre la idea que ha esgrimido levemente Enric un poco más arriba: **el papel de las distribuidoras**. Sin embargo, para ello es necesario enmarcar esta figura bajo un prisma menor, englobado en otro más amplio que no es otro que el de las **fuentes de financiación**. La recaudación es un proceso ineludible. Los videojuegos son productos muy caros de costear, imposibles de afrontar sin un flujo de dinero constante dispuesto a cubrir todos los gastos realizados durante el proyecto. Según la procedencia del dinero se pueden establecer dos tipologías, las **privadas y** las **públicas**.

Las privadas son aquellas que proceden de **individuos particulares**, *grosso modo*. Los

"FUNCIONAMOS MUCHO A BASE DE SENSACIONES, ANTES QUE NADA"

estudios de videojuegos gustan poco de recurrir a esta taxonomía, normalmente procedente de bancos, porque los intereses son demasiado altos. «Si eres una empresa ya asentada te lo financias tú mismo, normalmente, con el éxito de juegos anteriores», me cuenta Lafora. «Otro recurso es crear un prototipo o **una *build* muy atractiva** para mostrársela a un distribuidor y tratar de convencerle de que ponga el dinero para poder llevar la idea al completo», completa.

Dentro del grupúsculo privado está (ahora sí) esta famosa figura, la de la **distribuidora o *publisher***. Se trata de una empresa que se hace con los derechos de la obra de manera temporal y que la coloca en las estanterías de las tiendas. Hablando en plata, se trata de **un intermediario** entre el desarrollador y el comerciante. Empero, las funciones de una distribuidora no son solo diplomáticas. Sus tareas abarcan desde manufacturación hasta comercialización del producto, pasando por la financiación y, no menos importante, la investigación de mercados y ***marketing***. Claro que, para que la distribuidora haga su trabajo, el estudio desarrollador debe atenerse a una serie de condiciones previamente aceptadas. «A la hora de trabajar con una distribuidora influye mucho la confianza que tienen en ti», expone Lafora. «Esta normalmente **marca unos plazos que hay que ir cumpliendo**, ya sea mensualmente o trimestralmente [...] Es normal que se produzcan retrasos, pero puedes acabar con la paciencia de la distribuidora y que se **rompa el contrato o se cancele el proyecto** por no atenerte a las condiciones que anteriormente habías firmado». Álvarez, un *perro viejo* en el trato con estas, pues ha trabajado con **Konami** o **Nintendo**, valora la relación con según qué empresa: «He trabajado con *publishers* que pretenden un control súper estricto y he trabajado con otros que dan libertad total [...] Depende mucho si es una IP suya o si se la has colocado tú, pero hay una cosa que es una constante y es que **la pasta pone nerviosa a la gente**. Entonces, sobre todo en proyectos grandes, es habitual que los *publishers* se quieran asegurar de que todo está en su sitio».

Esta figura es fundamental para el desarrollo de un videojuego. Su labor no se limita a poner el capital, sino que también planifica **estrategias de publicidad**, establece **acuerdos con comerciantes** y diseña la **hoja de ruta de la obra** tras su finalización. Pero el *publisher* no es la única fuente de financiación privada, como argumenta Lafora: «Ahora se estila mucho el ***crowdfunding* o micromecenazgo**, que es tratar de convencer al público objetivo de que te dé el dinero por adelantado». Se trata de una aportación monetaria pequeña por parte del público para conducir el desarrollo de un proyecto. «Tiene ciertas ventajas, puedes permitir a los propios usuarios darte *feedback* durante el desarrollo del juego, lo que permite **conectar más** con el público que lo juega», finaliza.

Me sorprendió sobremanera que Pablo Lafora, respondiendo la pregunta, no mencionase al **Gobierno** (fuente de financiación **pública**) como una entrada de dinero para ▶

La financiación es el talón de Aquiles de la industria

—

La mayoría del dinero reunido para crear un videojuego procede de recursos propios, mientras que la aportación gubernamental queda en un segundo plano.



desarrollar proyectos. «Las ayudas gubernamentales en la industria son **bastante escasas**», denuncia el creador. Con todo y con eso, el *game designer* de Tessera deja entrever un atisbo de luz entre tanta oscuridad: «Parece que ahora **están empezando a trabajar en ello**, creo que este año ha sido el primero que se ha dado una subvención estatal directa para la producción de videojuegos españoles [...] Hasta ahora, lo que se hace es aprovechar unos programas que no tienen que ser para videojuegos, pero que se pueden solapar, como ayudas a la innovación y al desarrollo».

Buceando un poco por la web de **DEV** (Desarrollo Español de Videojuegos, el organismo representante de las empresas y profesionales enmarcados en el sector pertinente) sale a flote una realidad escabrosa. El Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos muestra que el **92 %** de las empresas financia su actividad en base a medios propios. El porcentaje de empresas que financia su actividad con ayudas públicas de **comunidades autónomas** es de un **18 %**, mientras que la proporción beneficiaria de **programas estatales** solo es de un **9 %.** En el año 2016, un **76 %** de las empresas productoras **no accedieron a ningún tipo de ayuda pública**. Estos datos visibilizan una clara asignatura pendiente por parte del Gobierno en materia de ayudas generales.

En términos monetarios España tiene aún un largo camino que cimentar. El Libro Blanco desgrana la procedencia económica según los entes públicos: las ayudas de otras comunidades autónomas han financiado a un **27 % de empresas**, mientras que el ICEC (Institut Català de les Empreses Culturals) lo ha hecho en un **25 %**. Es alarmante apreciar que solo el **9 %** de empresas haya recibido ayuda del **Ministerio de Educación, Cultura y Deporte**, revelando el escaso interés que genera esta industria para quienes elaboran los Presupuestos del Estado.

Gracias al BOE (Boletín Oficial del Estado) es posible conocer el monto total de ayudas que proporciona el Gobierno: **5 millones de euros**. De esta cifra cada estudio puede optar a un máximo de un **80 % del presupuesto de su título**. La cuantía **máxima** por empresa será

El papel del productor es fundamental

—

Más allá de buscar fuentes financieras, es el encargado de desglosar el plan de producción, documento seminal para controlar el desvío presupuestario.



de **150.000 euros**, y la **mínima, 20.000**. Sin embargo, estas subvenciones son de carácter excluyente: es imposible optar a esta ayuda si hay una firma previa con terceros para la explotación y cesión de derechos (*publishers*), por ejemplo.

Antes de cambiar de tercio, resulta fundamental desmigar el concepto de **productor**. El imaginario colectivo sitúa a esta persona como la encargada de poner el dinero, pero no es solo eso. Cuenta con muchas funciones, como trazar un presupuesto necesario para producir el videojuego. «Una vez la idea ya está establecida hay que hacer lo que se llama **plan de producción**, de lo que se encarga el productor. Trata de desgranar al nivel más bajo posible todas las tareas necesarias para llevar a cabo el videojuego y también todos los gastos», explica Lafora. Esto es, por tanto, un documento que calcula el importe que acarreará producir el videojuego. Necesita una exactitud de reloj suizo para no ocasionar desvíos, pérdidas o retrasos en el tiempo. «Ahí se deciden todos los costes, incluidos los del servicio de la limpieza», concluye.

Una vez la obra se encuentra finalizada, tiene que **comercializarse**. Las ventas marcarán el devenir de muchos aspectos, así como el futuro de esa IP y su continuación, pues de no amasar las sumas esperadas posiblemente se extinga. La falta de dinero puede llevar al desarrollador y a la distribuidora a la quiebra. Por otra parte, las expectativas incumplidas tal vez supongan la rescisión de contratos de colaboración y desarrollos colaborativos.

Tradicionalmente existen **dos vías** de comercialización: el **mercado físico** y el **mercado digital**. El primero, por antigüedad y cultura, parece erigirse como la forma tradicional de comerciar. Ahora bien, este modelo de negocio se antoja cada vez más obsoleto por el **coste** que acarrea. «Si quieres que tu juego llegue a las tiendas necesitas alguien que **lo fabrique en masa**. Luego, tienes que coger todo eso, que ocupa palés enteros, y **llevarlo a las tiendas**, por lo que necesitas alguien que lo lleve. Pero también necesitas que el señor o señora que regenta la tienda quiera poner tu juego en la estantería», comenta el CEO de Mercury Steam. «Si tu juego lo ha financiado un *publisher*, él se encarga de todo esto; si el juego lo has hecho tú, tienes que encargarte tú de todo», explica.

Sin embargo, la tendencia actual **choca** con la tradicional. Mientras que las tiendas siempre han sido el nexo de unión entre compradores de videojuegos, ahora cada vez se estila más la **adquisión digital**. Álvarez argumenta los motivos de manera precisa: «[La distribución digital] está muy potente últimamente porque te ahorra todo lo que te he dicho antes: **no tienes que fabricar, enviar, distribuir o negociar**». Lafora, máximo responsable de *Intruders: Hide and Seek* y de un equipo independiente, sabe que este modelo está ganando enteros sobre el sistema típico comercial: «En PlayStation 4, por ejemplo, se calcula que entre un 60 % y un 80 % de las ventas son en formato digital».

"LA FINANCIACIÓN PARECE SER EL TALÓN DE AQUILES"

Lo cierto es que Lafora lleva razón. La web Statista, un portal centrado en cálculos e informes estadísticos, refleja la cuestión que plantea el creador. Dentro de la web hay un gráfico especialmente resultón que muestra la **evolución** (en Estados Unidos únicamente) **e involución** de los mercados digital y físico, respectivamente. En el año 2009 la compra física cosechó el 80 % de las ventas totales, mientras que el digital solo logró el 20 %. **2013 marca un punto de inflexión.** Por primera vez la distribución digital supera a la convencional, 54 % frente a un 46 %. Con el paso del tiempo, la diferencia se ha hecho aplastante: en el año 2016, el 74 % de las ventas totales se produjo de manera virtual, mientras que el 26 % correspondía al método convencional.

A grandes rasgos, así se produce un videojuego. **La financiación parece ser el talón de Aquiles** de la cuestión; los acuerdos de distribución quedan fijados bajo estrictos acuerdos laborales y de fechas. Las diferencias entre un tipo de comercialización u otra, así como su evolución, son conceptos internos en esta industria que, quizá, puedan pasar desapercibidos para el usuario. Toda esta superposición de engranajes sirve para que nosotros, los jugadores, tengamos el producto que Pablo Lafora o Enric Álvarez han elaborado de manera concienzuda, costosa, empleando su tiempo y sus recursos para entretener, embelesar o, incluso, crear arte. ■

UNA FÁBULA DE MUERTE GRABADA EN SANGRE

por Daniel Rojo

Una saga no es capaz de crear todo un género en base a su dificultad. De hecho, si *Demon's Souls, Bloodborne* y las tres entregas de la saga principal han calado profundamente en la historia del medio es por integrar con maestría una narrativa inherente al lenguaje del videojuego. Su famosa dificultad está concebida como una herramienta más al servicio narrativo, lejos de suponer **un alargador de horas artificial** que se limite a moldear la vida de un enemigo, como típicamente suele suceder. Si bien hay una infinidad de situaciones en las que esta filosofía puede ejemplificarse, los icónicos jefes de la saga son los máximos exponentes de cómo pueden aunarse todos los elementos que componen un videojuego para contar historias concretas y transmitir sentimientos complejos al jugador. Dificultad, mecánicas, escenarios, música y texto reman a la vez gracias a un diseño concienzudo y coherente.

Mayo de 2018



LA NARRATIVA DE DARK SOULS
A TRAVÉS DE SUS JEFES

«En la Edad Antigua, el mundo era amorfo y estaba envuelto en niebla. Una tierra de riscos grises, árboles gigantescos y dragones eternos. Pero entonces llegó el Fuego. Y con el Fuego, la Disparidad. Calor y frío, vida y muerte y, por supuesto, Luz y Oscuridad». Así se presenta *Dark Souls*, **resumiendo por completo el espíritu de la saga**. El Fuego nos mantiene vivos y nos mata. Nos da calidez y ardor. Reconforta y quema. Pero la única alternativa al Fuego es la Oscuridad, donde no hay absolutamente nada. La saga *Souls* nos plantea precisamente esto: una lucha sin propósito, perdida de antemano.

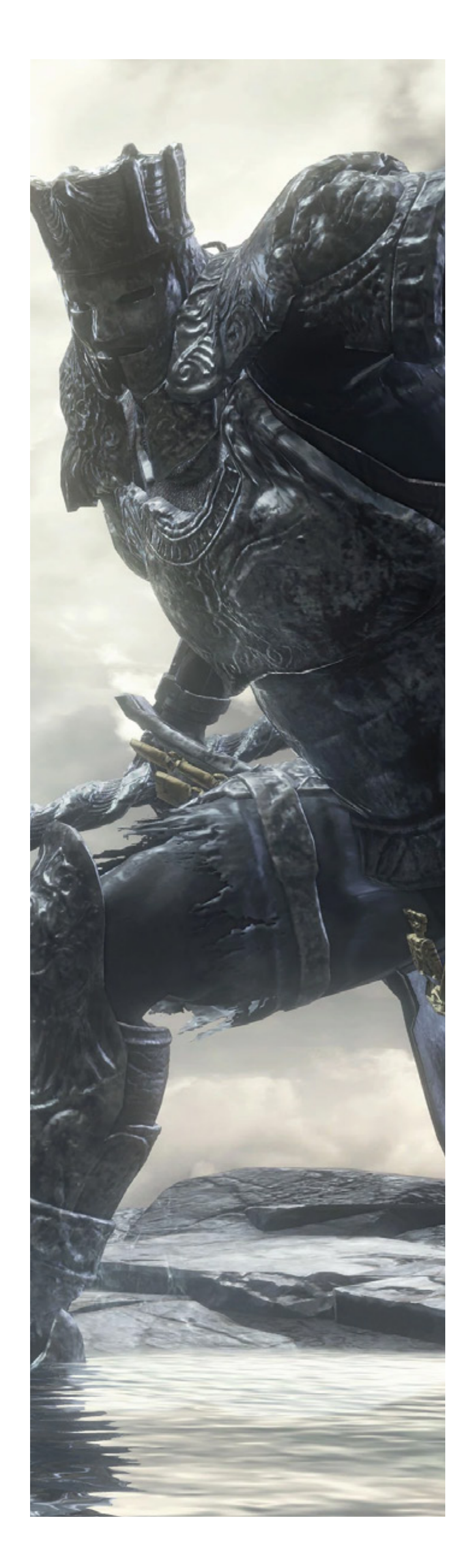
Los videojuegos se han acomodado muy bien al patrón narrativo que describió Joseph Campbell en su *El héroe de las mil caras*. En realidad, el llamado viaje del héroe es una de las formas más elementales de organizar una historia y podemos encontrarla tanto en los grandes mitos clásicos como en obras de ficción modernas. Una de las ideas base de esta estructura es que se parte del reposo para acabar volviendo a él, arrastrando en el retorno todo lo aprendido. De algún modo, el viaje del héroe implica la **existencia de un principio y de un final,** ambos estables.

Salirse de un esquema que casi parece escrito en las estrellas, intrínseco a las propias historias a lo largo de los siglos, hace que de nuestra boca puedan emerger frases como **«*Dark Souls* no tiene historia»**. Estamos hablando de un título —o una saga, pues el espíritu narrativo es común a las cinco obras *Soulsborne*— que nos sitúa en un reino que ha visto días mejores, con la misión de devolverle un poco de luz, aun sabiendo que incluso en el mejor de los casos solo conseguiremos **aplazar la inevitable Oscuridad.** Ni siquiera encarnamos a alguien especial. Nuestra tarea la han intentado muchos otros, algunos incluso con éxito. Pero la llama se apagará, pese a todo. **No somos un héroe.** Solo un no-muerto más. De este modo, la estructura clásica con principio y final parece diluirse en una especie de argumento cíclico que, de hecho, se repite necesariamente en cada entrega.

Quizás, lo que más descoloca en su narración es que nos permite explorar un mundo ajeno a nosotros, repleto de historias que están ahí y **les da igual si son descubiertas.** La saga *Souls* confecciona un universo plagado de riqueza, pero nunca comete el acto condescendiente de plantar toda su historia en la cara del jugador. **No somos el centro de su mundo**, sino un apocado espectador que se está dejando la piel para, contra todo pronóstico, poder intervenir en el conflicto. No vivimos nuestra historia, sino la de Boletaria, Lordran, Drangleic, Yharnam y Lothric.

Pero también exploramos e interferimos en las historias de quienes habitan estos reinos. **Un caso especialmente interesante es el de los jefes**, ya que reúnen todas las posibilidades narrativas de las que hace uso la saga *Souls*: el diseño de los escenarios, las propias mecánicas del combate, los textos asociados a descripciones de ítems y los diálogos con otros personajes. A veces, la música también es utilizada con fines narrativos, pero de esto hablo más detalladamente en una tribuna de este mismo número, así que no incidiré aquí.

Precisamente a modo de concienciación de la riqueza de los enemigos, y ejemplificando de forma concreta cómo la saga construye su



propia narrativa, voy a describir la historia de tres jefes de la saga. No escatimaré en detalles, y precisamente por eso he elegido el primer *boss* de *Dark Souls 3, Dark Souls 2 y Bloodborne* —pese a haber tantísimos otros con el mismo o mayor interés—, con idea de redescubrir la saga a quienes la hayan jugado sin atender demasiado a su narrativa y picar la curiosidad de quien no haya dado aún el paso, enseñándoles **lo que estas obras albergan tan solo en sus primeros compases de juego.** Considero que lo interesante de la saga *Souls* es experimentar cómo cuenta su historia y no tanto los hechos en sí. Pero reitero: **alerta *spoilers***.

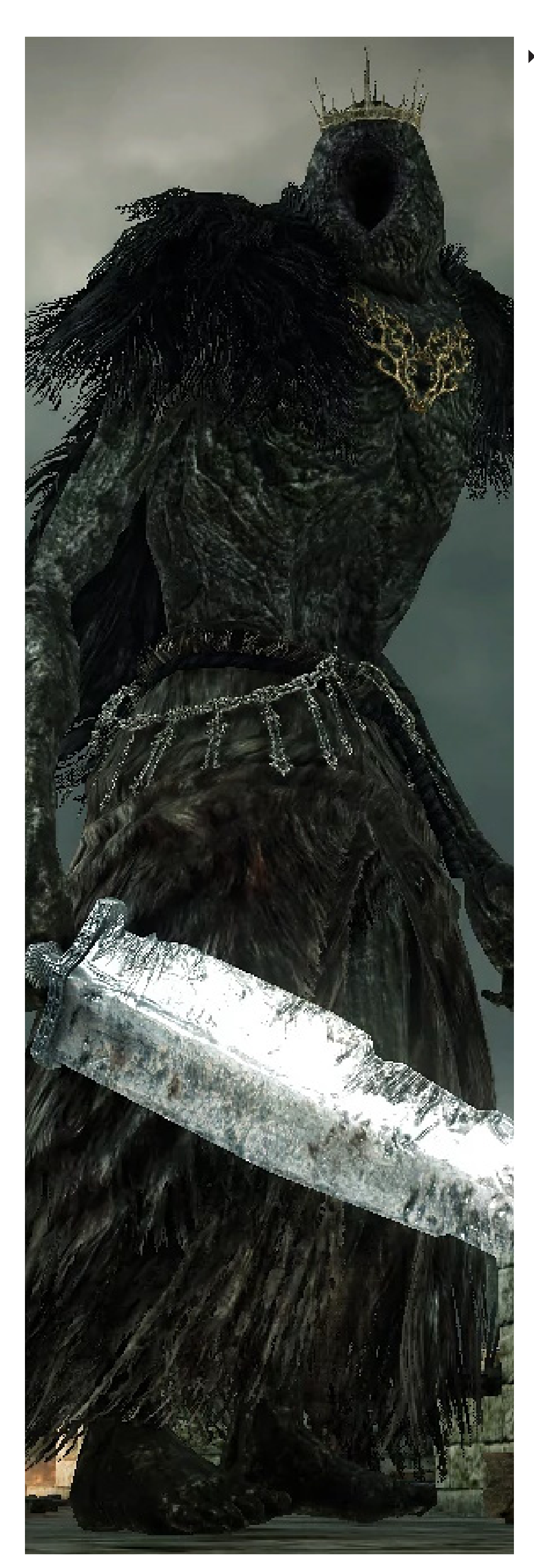
IUDEX GUNDYR (*DARK SOULS 3*)

La saga *Souls* siempre **ha cuidado muchísimo sus tutoriales** y la última entrega no ha sido menos. El Cementerio de la Ceniza se vale por sí solo para mostrar al jugador todo lo que necesitará en el resto de la aventura por Lothric. Varios enemigos que arremeten tras una aparente indiferencia nos enseñan que no podemos confiarnos, mientras que un enorme lagarto de cristal no apto para novatos grita a viva voz que hay que saber retirarse y no pretender explorarlo todo. Iudex Gundyr es la otra cara de la moneda: **a veces es necesario afrontar un reto para el cual no se está preparado.** Además, sirve como resumen de la filosofía de *Dark Souls 3:* un nuevo *Dark Souls* influenciado por *Bloodborne*. Lo vemos en el diseño del jefe en su segunda fase, así como en la ferocidad de un combate que poco tiene que ver con aquel Demonio del Refugio de los no-muertos, que marcaba el *tempo* de la primera entrega.

El combate da comienzo cuando un guerrero colosal despierta de su letargo tras arrancarle del pecho una enorme espada en espiral. La descripción de este objeto nos informa de lo obvio: Iudex —en latín, juez— Gundyr es un defensor del Santuario, alguien que se encarga de poner a prueba a quienes pretendan devolver a los Señores de la Ceniza a sus tronos. Sin embargo, *a priori* no parece esclarecerse por qué Gundyr terminó en ese rol ni por qué al derrotarlo no suelta su alma.

Más adelante en el juego volveremos a esta zona inicial en lo que se interpreta como otro contexto temporal y lucharemos nuevamente contra el jefe en **una versión más poderosa y bajo otro nombre: Campeón Gundyr.** Esta vez sí obtendremos su alma y, al transmutarla en los objetos que este portaba, descubrimos que Gundyr fue en su día un campeón de la ceniza, como nosotros, que no ▶

"LOS JEFES REÚNEN TODAS LAS POSIBILIDADES NARRATIVAS DE LAS QUE HACE USO LA SAGA"



llegó a tiempo para avivar la llama. De hecho, el cadáver de la Guardiana de Fuego que le esperó para siempre sin éxito descansa en las profundidades del propio Santuario. Es por esto que se le encomendó la eterna misión de **poner a prueba a los siguientes latentes**, seleccionando solo a aquellos capaces de vencerle a él. Parece además obvio que la causa de que el antiguo campeón fallara en su misión fue, precisamente, su derrota a nuestras manos en el pasado, pero esto no se explicita en ningún punto.

EL ÚLTIMO GIGANTE (*DARK SOULS 2*)

El Bosque de los gigantes caídos —la primera zona del juego— deja ver en sus escenarios los recuerdos de **una vieja y cruenta guerra** que aconteció entre los gigantes y los soldados del Rey de Drangleic, Vendrick. Aún quedan en pie antiguos combatientes que se han convertido irremediablemente en huecos. Algunos de ellos, guiados por el instinto y la inercia, siguen atacando a cadáveres de gigantes, de los cuales ya han brotado árboles enteros. Toda la zona nos habla de la grandeza de estas bestias colosales que atravesaron el mar en busca de merecida venganza, preparándonos así para la batalla contra el último de ellos, aquel que los dirigió a la guerra y que fue atrapado y aprisionado en una profunda mazmorra.

Dado que este combate no se sucede hasta bien avanzado el juego, sacrifica su responsabilidad como tutorial en pos de una inmersión argumental mayor. El Último Gigante entra **en cólera absoluta** al vernos aparecer, arrancando las cadenas que lo aprisionan y arremetiendo sin dudar contra nosotros. Llegado un momento de la lucha, incluso se arrancará un brazo para golpearnos. **Este odio no es casual** y es que, al igual que pasaba con Iudex Gundyr, más tarde podremos visualizar e intervenir en la antigua guerra. En uno de los mejores momentos del juego, presenciaremos cómo se destruyen los escenarios hasta ser lo que son en el presente. Lo que nos encontramos es una guerra completamente inclinada hacia el bando de los gigantes, que arrasan con todo a su paso. Hasta que nosotros intervenimos. El Último Gigante **tenía motivos para encolerizar al vernos**.

Padre Gascoigne (*Bloodborne*)

El escudo en la saga *Souls* podía usarse de forma agresiva mediante la técnica del *parry* —aturdir a un enemigo en el momento justo para

---

"UNA CRUENTA GUERRA ACONTECIÓ ENTRE GIGANTES Y LOS SOLDADOS DEL REY"

"EL PADRE GASCOIGNE REPRESENTA UN REFLEJO DE VIRTUD PARA EL JUGADOR"

devolverle un golpe mortal—, pero para la mayoría de jugadores su papel es, sobre todo, defensivo. Esta herramienta, que también poseían muchos enemigos, era la que daba a la saga ese toque estratégico, esa lentitud categórica al saber que **cada fallo suponía una derrota casi asegurada.** *Bloodborne*, en un cambio de deriva significativo, elimina el escudo y nos da en su lugar una pistola que solo mantiene la función de *parry*. Si a esto le sumamos decisiones de diseño tales como poder recuperar vida inmediatamente después de recibir un golpe, vemos una invitación a agilizar el combate, a ser más impulsivos y a tomar decisiones de forma más inmediata.

El Padre Gascoigne, primer *boss* no opcional del juego, es un viejo cazador. Sus movimientos son los que idealmente deberíamos saber realizar —y alguno más—, y representa **un reflejo de virtud para el jugador.** Un viejo cazador enseñándole a uno nuevo todas las posibilidades de combate que tiene. Además, nos da una enseñanza a nivel narrativo, como ya se nos advierte en determinadas ocasiones: **los cazadores pueden olvidar quiénes eran sus presas.** Así es: Gascoigne, en plena noche de cacería, nos confunde con una bestia más.

Lo maravilloso de este jefe es la historia que lo envuelve. En el corazón de Yharnam, antes de enfrentarnos a él, encontraremos a una niña asustada. Nos dice que su madre, Viola, ha salido a calmar a su padre, quien en las noches de cacería **se olvida de su propia familia.** La forma que tiene Viola de recobrar algo de la cordura de su marido y devolverle al hogar es haciéndole escuchar una caja de música. Pero aquel día, la mujer ha salido sin la cajita, y la niña nos pide, con un tono inocentón, que se la entreguemos para que «papi» y «mami» puedan volver a casa.

Desde luego, el Padre Gascoigne no está calmado esa noche. De hecho, se transformará en bestia en pleno combate, **totalmente sediento de sangre**. Si usamos la cajita de música durante la contienda, veremos que se retuerce y empieza a torturarse con vagas reminiscencias de su vida. Pero no volverá en sí, obligándonos a terminar con su sufrimiento queramos o no. En el fragor del combate puede que no nos demos cuenta, pero bien cerca de donde damos muerte a Gascoigne yace el cuerpo sin vida de Viola, junto a unos rastros de sangre que indican la violencia de su tragedia.

Todo el drama de los cazadores, ejemplificado en el Padre Gascoigne y su familia —cuya historia no termina aquí—, se resume en las palabras que Djura, otro cazador, nos dirá: **«Por si no te has dado cuenta, lo que cazas no son bestias. Son personas. Un día lo descubrirás»**. ■



Yharnam, un buen comienzo

—

Bloodborne es la entrega que más explicita su historia, aunque siga haciéndolo de forma muy sutil. Esto, junto a la agilidad de sus mecánicas, lo convierte en una muy buena opción para iniciarse en la saga.



IMAGEN: FRED DUFOUR/AFP/GETTY



READY PLAYER ONE: ¿UN FUTURO INEVITABLE?

por Juan Carlos Saloz

Cuando leí *Ready Player One*, mucho antes de que se estrenara el filme de Steven Spielberg, me dejé caer en sus redes como todo fan de la cultura pop que ha tenido este libro entre sus manos. Tomando como referencia los juegos y películas que se homenajean en sus páginas, Ernest Cline trazó **un camino del héroe que funciona como un tiro.** La estrategia es perfecta desde su planteamiento, y el resultado es evidente. Si eres fan de *Ultraman*, *Regreso al Futuro* o *Los Goonies*, ***Ready Player One*** **te tiene que encantar.**

Mayo de 2018

LEVEL UP!

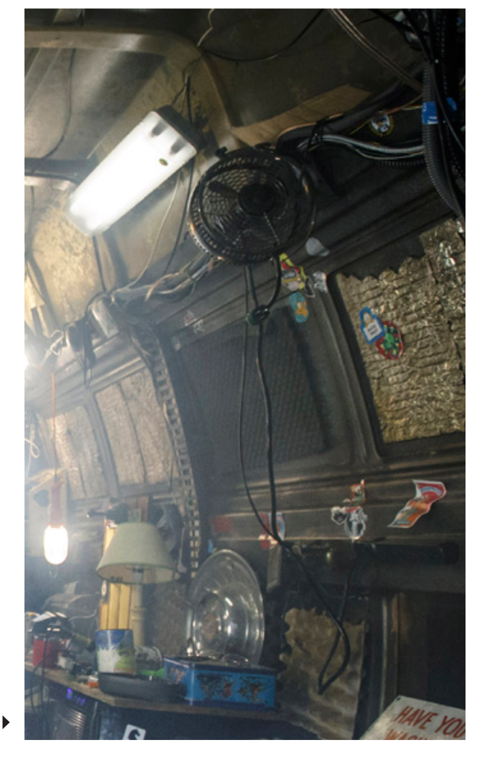
UN BLACK MIRROR
PELIGROSAMENTE REALISTA

A pesar de ser tachada de película frívola, ***Ready Player One* es una de las pocas distopías juveniles que podrían llegar a hacerse realidad**. Lejos de los distritos de Los Juegos del Hambre y de los experimentos gubernamentales de El Corredor del Laberinto, muestra un mundo capitaneado por el capitalismo extremo, donde la única forma de ser feliz es desconectarse del mundo y entrar en una realidad alternativa:
Oasis.

A estas alturas, ha quedado claro que Spielberg ha sabido adaptar esta historia tan compleja a sus cánones fílmicos, manteniendo su esencia pero sirviéndola al público más *mainstream*. Ahora, todo el mundo puede hacerse una idea de lo que *Ready Player One* significa, pero se suele dejar de lado su otra realidad: **es tan *creepy* como un capítulo de *Black Mirror*.**

Tal y como explica Óliver Pérez en la revista *Presura*, *Ready Player One* muestra un claro **«interés del autor por conectar su narrativa con el espíritu de los tiempos, en particular con los miedos y ansiedades de la generación *millennial*».** Al igual que otras distopías juveniles como *Los Juegos del Hambre* o *El Corredor del Laberinto*, en *Ready Player One* se muestra un futuro amenazado por los problemas que más preocupan a las generaciones actuales. Por ello, se aleja de dictaduras y resistencias clásicas para mostrar **el poder del capitalismo extremo** y de los desastres que pueden llegar a provocarse por el desarrollo tecnológico.

El principal problema que tienen los habitantes de este mundo futurible se basa en su adicción a **Oasis, el simulador de vida** que mejora por mucho la miseria en la que vive la mayoría. Oasis oculta decenas de detalles por los que cualquiera querría vivir allí, pero lo más curioso



de su concepción es que **es una visión casi realista de lo que podrían llegar a ser los videojuegos en la segunda mitad del siglo XXI.** Básicamente, se trata de un mundo virtual en el que puedes acceder a miles de experiencias distintas: desde asistir a una escuela online hasta, por supuesto, jugar a cualquier videojuego que te dé la gana. Esta idea no está alejada de la intención de Sony o Microsoft por convertir sus consolas en plataformas multitarea que imiten a los ordenadores o teléfonos móviles. Pero aún está más cerca de los Mii que implató Nintendo en la Wii, cuyos iconos podían ser utilizados en multitud de videojuegos distintos. A falta de una optimización de la realidad virtual que nunca llega, **no se antoja nada extraño que acabemos teniendo un Oasis propio** desarrollado por las mayores empresas de tecnología del planeta. Sin embargo, esto nos lleva a uno de los «problemas *millennials*» de los que habla Pérez: el alejamiento del mundo real.

Según datos recogidos en 2016 por Statista (que presumiblemente habrán aumentado durante el último año), **en España pasamos de 2 a 3 horas de media al día utilizando internet, sobre todo a través del teléfono móvil.** De este modo, pasamos casi un 20 % de las horas que estamos en pie delante de una pantalla, un problema evidente que nos desconecta de la realidad al conectarnos con todo el mundo. En el final del filme de Spielberg (sí, aquí viene un *spoiler* de los gordos), **Wade Watts hereda Oasis** y declara que tanto los martes como los jueves se mantendrá cerrado para que la gente dedique tiempo a su vida lejos del simulador. Aunque esta medida solo sirve como una trampa del director para que no le critiquen por ensalzar las adicciones, plantea un debate que cada vez está más presente en la actualidad.

Pero las críticas que se realizan a la sociedad tecnológica en *Ready Player One* no se basan simplemente en decirnos lo peligroso que es estar enganchados al móvil. Uno de los momentos más tensos de la historia es cuando Samantha es obligada por la multinacional IOI a realizar trabajos forzados dentro de Oasis, manteniéndose en una pequeña cápsula dentro de las instalaciones de la empresa. En este punto, ***Ready Player One* realiza una enorme crítica a las empresas tecnológicas del más alto nivel**, que se utilizan la explotación laboral para sacar beneficios. Quienes hayan visto el documental *Apple's Broken Promises*, emitido por la BBC En 2014, sabrán que detrás de la fabricación de los productos de Apple se oculta un tétrico proceso de explotación a trabajadores de China.

De la misma forma, IOI recluye a deudores de Oasis en contra de su voluntad, obligándoles a realizar todo tipo de tareas horribles y pudiendo acabar incluso con la muerte. Una crítica velada que, además, nos deja caer que **los futuros campos de concentración estarán en internet.**

Aun así, lo que me pareció más curioso de este entramado de críticas es lo bien que han reflejado la relación entre el público y las empresas de videojuegos. Hace apenas unos meses, la polémica de las *lootboxes* y los micropagos llegó a todo el mundo por el abuso que se planteaba en *Star Wars: Battlefront II.* De alguna forma, en *Ready Player One* han sabido resumir la situación actual en respecto a esta polémica. En primer término tenemos a Halliday, el creador de Oasis que solo piensa en la creatividad y las posibilidades que abre su videojuego; en la vida real, **podríamos compararlo (con reservas) con desarrolladores tan admirados como Hideo Kojima o Shigeru Miyamoto.** En segundo lugar aparece IOI y el magnate Nolan Sorrento, encargados de «prostituir» ese videojuego para ganar el máximo beneficio posible sin pensar en los usuarios. De algún modo, **son todas las empresas que han potenciado los micropagos abusivos**. Y, finalmente, tenemos a los jugadores que, como un ejército rebelde, se enfrentan a las multinacionales e incluso consiguen desmontar su chiringuito. En *Ready Player One*, los protagonistas acaban con el dominio que tiene IOI sobre Oasis; en el mundo real, consiguieron que EA reestructurara todo el sistema de pagos de *Battlefront II* para que se adaptaran a las posibilidades de los usuarios. Al fin y al cabo, **se trata de la lucha del obrero contra la clase alta de toda la vida, solo que en el mundo de los videojuegos ha quedado claro que existe luz al final del túnel.**

Sobre *Ready Player One* se han dicho muchas cosas: que es el cúlmen del retorno a los 80 en la cultura pop; que es un autohomenaje al cine de Steven Spielberg; que es una de las pocas historias que sabe recoger los intereses de la generación *millennial*; o que es un antes y un después en la manera de entender el cine de videojuegos. Sin embargo, tanto Ernest Cline como el director de *E.T.* han vuelto a demostrar que **detrás de una película palomitera se pueden ocultar mensajes profundamente elaborados sobre el ser humano.** ■

"READY PLAYER ONE REFLEJA LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS ACTUAL"

LEVEL UP!

LAS CADENAS DEL ESPARTANO

por Marc Aragón

Hace muchos años, un dios encadenó a un guerrero a un destino terrible. Lo que una vez fue un hombre se convirtió en una marioneta a merced de los caprichos de seres más poderosos que él. Pero cuando ya no pudo más, cuando una gota de sangre colmó finalmente el vaso, decidió rebelarse y **enfrentarse a todos los dioses del Olimpo**. Lo que ocurrió después es de sobra conocido y, al asentarse el polvo de la última batalla, pensamos que todo había acabado, pero la historia de aquel guerrero no había terminado. El regreso de Kratos es uno de los más esperados de la industria, pero Cory Barlog, director del juego, no se ha limitado a expandir el universo de *God of War.* Toda la obra ha sido rediseñada para adaptarla a los nuevos tiempos, con una serie de cambios tan profundos como los que ha sufrido el propio espartano.

Mayo de 2018



UNA RENOVACIÓN
DE TODO LO CONOCIDO

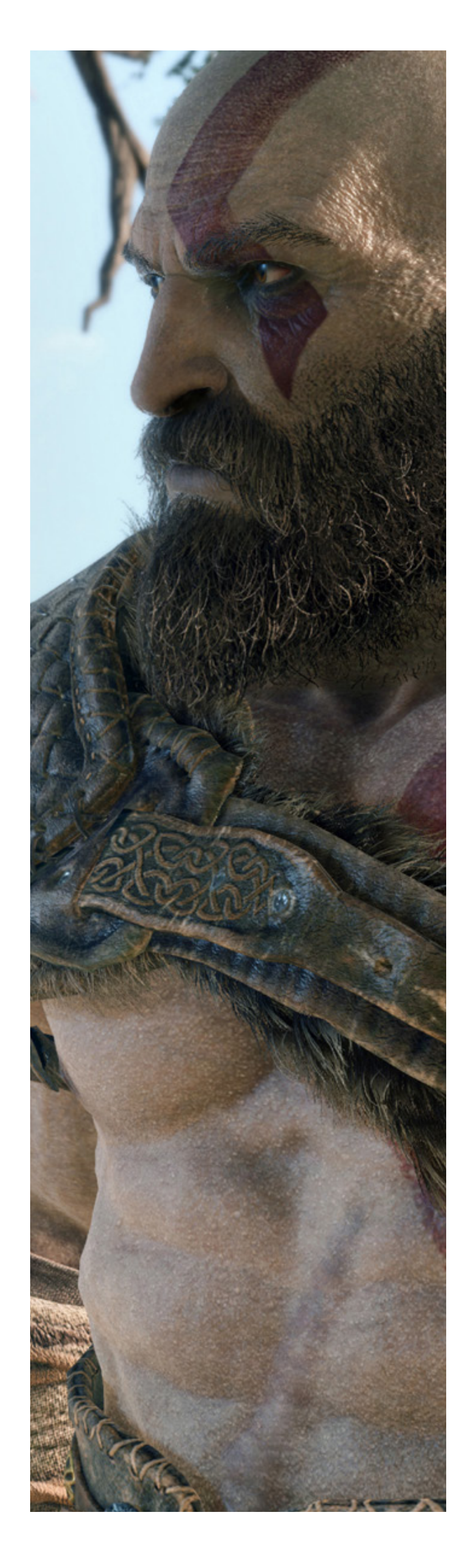
El primer vídeo que se mostró de este título era una declaración de intenciones. Dejaremos atrás las tierras griegas para descubrir un nuevo mundo mucho más al norte, donde Kratos ha llevado una vida tranquila durante años. Ahora tiene un hogar, una mujer y un hijo. En esta nueva etapa de su vida, todo será distinto. Uno de los cambios más significativos es el de su sistema de combate, ya que representa no sólo una evolución en el estilo del estudio y su director, sino en toda la industria videolúdica.

La trilogía original de *God of War* pertenece al género *hack and slash*, que se caracteriza por **centrar su acción en el combate cuerpo a cuerpo**. Cada enfrentamiento es más rápido y exige conocer al dedillo los movimientos de nuestro personaje si queremos sacarle el máximo partido. Es habitual verse rodeado de grandes grupos de enemigos que nos fuerzan a usar distintas estrategias o habilidades para hacerles frente. En este aspecto, las primeras obras del espartano no se salen mucho de los cánones, aunque **cumplen con creces con todo lo que se espera de ellas**.

En sus primeras aventuras, las conocidas Espadas del Caos de Kratos eran mucho más que simples armas de corta distancia. Gracias a las cadenas que las unían a los brazos del personaje, se podían utilizar para realizar ataques a una distancia mucho mayor que la que permitiría una simple hoja. De hecho, eran pocos los movimientos en los que las espadas permanecían en las manos de Kratos. En la práctica, funcionaban más como dos látigos que realizaban tajos curvos, ya que tanto su filo como las cadenas causaban el mismo daño a los enemigos. Gracias a estos ataques en área **los combates se podían diseñar de forma que apareciesen en pantalla muchos enemigos simultáneamente sin que ello supusiera un problema**.

Para ayudar a mantener el control durante los combates, es habitual en los *hack and slash* aturdir durante una fracción de segundo a los enemigos cuando son golpeados, permitiéndole cambiar su foco de atención de un rival a otro y manteniéndolos a distancia al mismo tiempo. Sin embargo, esto no se aplicaba a las criaturas más grandes, como los centauros o los cíclopes, al menos no con los golpes básicos. Para conseguir este efecto sobre ellos se necesitaba un golpe más fuerte que, normalmente, se realizaba al final de un combo. Aquí, **el estudio Santa Monica ponía al jugador en un dilema**. Los golpes normales no frenaban a estos enemigos, que se acercaban progresivamente al usuario. Se debía decidir si prefería terminar el combo y asestar un último ataque más potente arriesgándose a ser golpeado o actuar de forma conservadora y mantener las distancias realizando esquivas y golpes ligeros.

Pero el dilema no termina ahí, ya que los enemigos grandes no solían aparecer nunca solos. Cada oleada combinaba criaturas grandes y pequeñas, lentas y rápidas, para forzarnos a planear una estrategia en pocos segundos. Para salir airoso de los combates más desafiantes había que tener en cuenta el número de enemigos, valorar cuál de ellos era el más peligroso y calcular el daño que podíamos permitirnos recibir en función de nuestra salud. Aquí se añadía una nueva ▸



capa de estrategia mediante una mecánica de riesgo-recompensa que permitía al jugador recuperar salud en mitad del combate. Cuando un enemigo poderoso estaba en las últimas, se podía acabar con él con una espectacular y sangrienta animación que nos recompensaba con orbes de salud. **La ventana de oportunidad para este ataque no era demasiado grande** y, en ocasiones, acercarnos lo suficiente para realizarla podía suponer un terrible final para el Fantasma de Esparta.

Pero los tiempos cambian y el *hack and slash* ha ido perdiendo presencia poco a poco. A medida que las texturas y los modelados se han ido mejorando, la cámara se ha ido acercando a los personajes, **haciendo imposible (o, al menos, muy complicado) combatir contra varios enemigos al mismo tiempo.** En la nueva entrega de *God of War*, el punto de vista bajará de su cénit tradicional y se situará a la espalda de Kratos, por encima de su hombro derecho. Con el cuerpo del espartano a la izquierda de la pantalla, lo que queda en el centro es su brazo derecho y, por supuesto, su hacha. **Cada golpe será más lento, pero seremos testigos de sus efectos en primer plano.** Se pierden los movimientos rápidos con grandes áreas de efectos, pero cada ataque será y se verá mucho más contundente y devastador. Un simple cambio de cámara que le da un giro de 180 grados a la forma de pelear del guerrero.

Sin tener una certeza completa, me atrevería a suponer que este cambio se debe, en gran parte, a la influencia de las obras de From Software. Partiendo de las mismas bases del *hack and slash*, **la saga *Souls* realiza un movimiento de cámara similar, centrando al avatar en la pantalla** para permitir al usuario ver lo que tiene delante y a los lados, pero no a su espalda. Esto limita la cantidad de enemigos a los que nos podemos enfrentar, por lo que cada uno de ellos debe ser mucho más resistente y peligroso. Esta no es la única idea que Santa Mónica ha tomado del estudio japonés. En la nueva entrega de *God of War* no será posible saltar, lo que **elimina de un plumazo las fases de plataformas** que permitian reponerse entre combates y pausaban un poco el ritmo frenético del juego. Lo que llenará estos huecos serán tramos narrativos, en los que **se profundizará en la relación entre Kratos y Atreus**.

Santa Monica, al igual que nuestro querido espartano, ha dejado el pasado atrás. Ha abandonado lo que le resultaba conocido y cómodo y se ha aventurado en un mundo nuevo y desconocido. Pero esta es, precisamente, la clave del éxito. ■

" LO QUE QUEDA EN EL CENTRO DE LA PANTALLA ES SU BRAZO DERECHO Y, POR SUPUESTO, SU HACHA "


IMAGEN: LAURA STEVENS

DAVID CAGE:
LA TRAMPA EN LA QUE NOS ENCANTA CAER

por Juan Carlos Saloz

Hace unos meses, uno de mis mayores referentes del mundo los videojuegos cayó de su pedestal por una grave acusación de explotación laboral y conducta ofensiva. En pleno apogeo de movimientos que desacreditan a estrellas del mundo del cine y la cultura en general, **David Cage se vio salpicado por una demanda por parte de varios exempleados de Quantic Dream**, la empresa que dirige. De repente, el creador de las obras maestras más polémicas de los videojuegos era un explotador. Y a mí me tocaba decidir si eso le hacía algún daño a su obra.

Mayo de 2018

UN TRABAJO INSACIABLE

Desde que trabajara como compositor para videojuegos menores, David Cage ha trazado un envidiable camino a través de grandes esfuer-

Gracias al cielo, esta acusación mostró estar exenta de cualquier tipo de credibilidad. Pero el debate ya se había formulado en mi cabeza: si odio a mi jefe por hacerme trabajar a deshoras y a un ritmo esclavista ¿cómo voy a apoyar a alguien que haga lo mismo, por más que su obra me parezca formidable?

Pero entonces recordé que estas mismas acusaciones se hicieron sobre Elon Musk y Steve Jobs, y de repente la denuncia sobre el director de *Heavy Rain* cobró sentido. ¿Cuál es el mayor defecto de Cage, Musk y Jobs? El mismo que su mayor virtud: **la adicción al trabajo** (tanto el suyo propio como el de sus empleados). Y en el último proyecto de Cage se ha evidenciado la necesidad de un trabajo sobrenatural para conseguir tales resultados.

«Según la gente que me rodea, terminar *Detroit: Become Human* ha tomado demasiado tiempo. **El libreto tiene 2.000 páginas, lo cual equivale a 20 películas, y aparecen más de 200 personajes**», explica David Cage en una entrevista para Red Bull.

Si a esas 2.000 páginas les sumamos las más de 3.000 que suman *Beyond Two Souls* y Heavy Rain, tenemos **más de 50 películas**, sin contar sus proyectos anteriores. Y es que, por más que se pueda criticar al director de *Detroit*, no hay duda de que ha trabajado mucho para llegar a ser quien es. Sea a costa de sus trabajadores o no, ya es otro debate.



Compositor musical reconvertido a desarrollador de videojuegos, Cage llegó al mundillo a través de un sueño inalcanzable y de un grupo de amigos empeñados en hacerlo realidad. Así, en 1999, el francés vio cómo su *Omikron: The Nomad Soul* veía la luz a través de Eidos Interactive, con colaboración de David Bowie incluida. Este fue el paso necesario para que decidiera dejar la composición de banda y dedicarse completamente al desarrollo de historias. Pero sobre todo fue una lección de estilo. **Si quería que sus mensajes llegaran al público, debía huir del género *sandbox* y centrarse en otras narrativas.**

En el libro *El videojuego a través de David Cage* de José Altozano (DayoScript) se destaca el camino que siguió el creador desde que formuló este primer *Omikron* hasta desarrollar sus siguientes trabajos, en los que decidió romper con la tendencia: «En los mundos abiertos, puedes hacer lo que quieras y nunca te aburres, pero no debería depender del jugador el contar la historia [...]. **Por eso solo el 25 % de la gente se pasa los juegos, porque pierde el interés**».

Con el camino trazado, Cage puso en marcha el que aún puede definirse como el proyecto más ambicioso de su carrera: *Fahrenheit*. En 2005, este *thriller* consiguió que el autor llegara a lo más alto, pero sobre todo abrió la veda de un género que estaba a punto de popularizarse. Tal y como Cage defendía ya en esta época, **«las aventuras gráficas no se han actualizado en años y se han quedado horteras»** y por lo tanto tenía que dar un paso más.

Tras la aparición de *Heavy Rain* y de estudios tan rompedores como Telltale, ya es un hecho que David Cage se ha salido con la suya. Sus videojuegos se juegan y se completan o no se prueban, pero jamás se dejan a medias. Conozco a mucha gente que no se ha pasado *The Witcher 3* (u otros más cortos como *God of War*) pese a haberlos jugado. Sin embargo, **todos los jugadores de *Beyond: Two Souls* que conozco han llegado a su final** (bueno, a uno de sus finales).

Para conseguir enganchar al público ha utilizado lo que más le siguen echando en cara hoy día: **la narrativa cinematográfica.** Desde las gotas de lluvia impregnadas en la pantalla de *Heavy Rain* hasta los montajes en paralelo de *Beyond Two Souls*, Cage no se ha dejado ningún recurso cinematográfico fuera de sus videojuegos. Aunque, eso sí, él se empeña en que tan solo es el envoltorio de algo mucho más complejo: «Siempre he considerado que los videojuegos son un medio muy único. A veces la gente compara lo que hacemos en



IMAGEN: BEYOND: TWO SOULS © QUANTIC DREAM

Quantic Dream con el cine, pero **los juegos son más potentes que las películas o series**, porque es el único medio donde no eres solo un espectador, no lo estás experimentando pasivamente, sino que eres en realidad juegas un papel en él, participando en la historia y en la experiencia. Solo los videojuegos te permiten hacer eso, y por eso me parecen tan fascinantes».

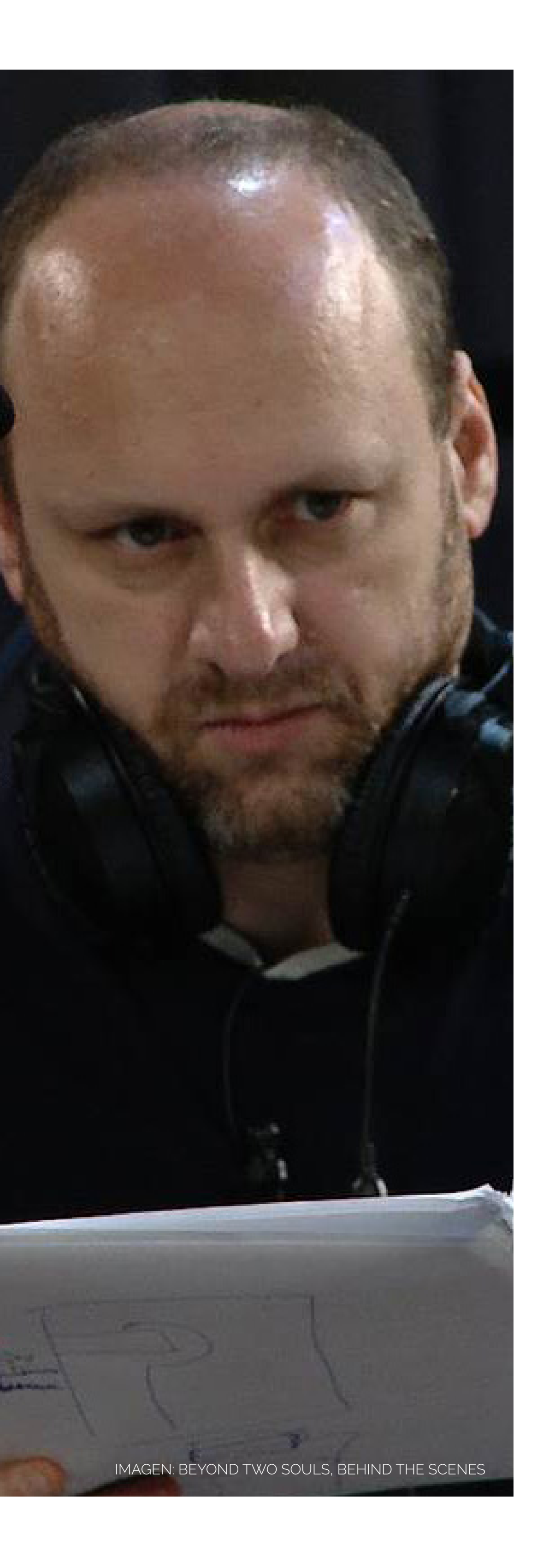
Desde luego, en sus juegos ha demostrado una y otra vez que sabe aprovecharse de la interactividad que brinda este medio. Por más que sus mecánicas sean simples, ofrecen todo tipo de caminos para los jugadores, Incluso en el nuevo *Detroit: Become Human*, la aventura puede continuar perfectamente aunque uno de los protagonistas muera en las primeras escenas. De alguna forma, Cage quiere llevar al máximo exponente eso de que **«cada acción tiene una consecuencia directa»**.

No obstante, al igual que su mayor virtud como trabajador es también su mayor defecto, ocurre lo mismo con sus videojuegos. No hay duda de que sus experiencias (sean juegos, películas o como se quieran llamar) ofrecen una libertad de decisión que puede llegar a ser aturdidora. Pero, como desgrana en su libro DayoScript, **no es más que una trampa en la que nos encanta caer.**

Debido a su meticuloso trabajo de guion, en el que cada pieza encaja con total precisión con el resto del mundo que presenta, Cage brinda al público una total libertad en sus videojuegos. O, al menos, **eso es lo que creemos.** Sentimos que el camino que puede tomar nuestro protagonista es infinito, y solo nosotros manejamos las riendas. Pero, como bien vimos con el giro final de *Heavy Rain*, esta sensación de libertad solo es una trampa que el director nos pone delante. Por más que empaticemos con Scott Shelby y queramos descubrir el pastel con su personaje, el propio juego nos impide que lleguemos a ese final. Y para ello recurre a recursos tan antiguos como los que aplicaba Hitchcock en sus filmes. Como jugadores, esperamos que algo ocurra porque el propio juego nos lleva a ello, pero gracias a su maestría con el guion ocurre todo lo contrario. Durante todo el juego, nos preguntamos quién es la persona a la que perseguimos con todos esos personajes a los que manejamos como un titiritero. Pero al final nos encontramos con que era alguien a quien teníamos delante de nuestras narices. La persona quien, al fin y al cabo, quería el director. **Aunque sintiéramos que teníamos una libertad absoluta, cada paso que hemos dado en el juego ha sido una prueba más hasta llegar a ese momento.**

De la misma forma, por más que al final podamos tener una decisión de gran peso que influye en la conclusión de la historia, en *Beyond: Two Souls* seguimos un camino marcado desde el minuto uno (aunque sea a través de *flashbacks* y *flashforwards*). Nada está a merced del jugador, y solo pequeñas decisiones que hayamos tomado influirán realmente en el devenir de la historia. Esto, según DayoScript y otros autores como José María Villalobos (*Cine y Videojuegos: un diálogo transversal*) es una pieza clave que acerca más los proyectos de Cage al cine que a los propios videojuegos. Para Villalobos, que no exista la constante del *game over* influye en que en-




IMAGEN: BEYOND TWO SOULS, BEHIND THE SCENES

DETROIT: BECOME HUMAN, LA OPORTUNIDAD DE CAGE PARA DAR LAS RIENDAS DE SU HISTORIA AL PÚBLICO

tendamos sus historias como algo mucho más lineal de lo que debería parecernos. Es decir, al ser una experiencia continua, se pierde la sensación de jugabilidad que trae consigo el medio desde sus orígenes. La trampa es evidente en estos casos y, por más que lo pretenda el desarrollador, no somos los dueños de la historia. Pero ¿esto influye algo en su discurso? Solo tenemos que echar un vistazo a las notas que sus dos juegos anteriores tienen en Metacritic (87 y 72, respectivamente) para observar que para crítica y público funcionan como un tiro. En definitiva, **es una trampa en la que nos encanta caer y en la que, al fin y al cabo, caemos igualmente en cualquier otro videojuego o película.**

Con *Detroit: Become Human* se abre una posibilidad que puede hacer que el estilo de David Cage dé un paso más y consiga la profundidad que él mismo pretende en cada uno de sus títulos. Tal y como presumen en su campaña de marketing, **cualquiera de los protagonistas de *Detroit* puede morir relativamente pronto en la historia, y aun así la historia seguiría sin problemas hasta el final.** Por primera vez, además, podemos elegir en algunos momentos en qué bandos posicionarnos. Y la interacción entre los distintos personajes se llevará a un nivel mucho más alto que en *Heavy Rain*.

Si tenemos en cuenta todos estos elementos, puede que estemos ante una pequeña revolución dentro del mismo género. Algo que, por fin, **haría que se desquitara de la etiqueta de «cine interactivo» y se convirtiera en algo único.**

Estamos a punto de saber si David Cage ha dejado de lado su trampa para poner al público al mando de su historia. Pero, aunque siguiera repitiendo su fórmula hasta la saciedad, **seguiríamos cayendo con una sonrisa en el rostro.** ■

¿CÓMO OBTIENEN BENEFICIOS LOS JUEGOS MÓVILES?

por Alejandro Redondo

En la mayoría de ocasiones, los videojuegos tienen la obligación de ser rentables económicamente para garantizar la supervivencia de un desarrollador o favorecer la progresiva profesionalización de un estudio independiente. Durante un desarrollo, además del **componente cultural y romántico**, entra en juego una fase de producción y marketing en la que se decide cómo se va a dar a conocer el producto y cuáles son los números estimados que debe alcanzar en términos de ventas, ingresos, jugadores, etc. Es un terreno quizás menos atractivo, pero igualmente necesario, especialmente en un mercado tan saturado como el de los *smartphones*. ¿Cómo darse a conocer entre millones de aplicaciones y generar ingresos con videojuegos que en su mayoría son gratuitos?

Mayo de 2018



IMAGEN: DAVID GRANDMOUGIN

EL MODELO *FREE TO PLAY*

¿MÁS RENTABLE QUE EL DE PAGO?



El año 2017 finalizó con casi 650.000 videojuegos disponibles en Google Play y más de 375.000 en la App Store de Apple. Si bien muchos de ellos están presentes en ambas plataformas, no deja de ser una cifra muy significativa que refleja perfectamente la **alta competitividad** del mercado móvil. En la actualidad, publicar un producto de calidad no es suficiente para alcanzar el éxito y, lo que es aún más difícil, para comenzar a generar ingresos, por lo que es necesario que el modelo de negocio sea definido incluso antes de comenzar con la fase de desarrollo.

Lo primero que el equipo debe determinar es si el juego será **de pago** o gratuito. Ambas fórmulas tienen sus ventajas e inconvenientes: las aplicaciones que tienen algún tipo de coste tendrán muchas menos instalaciones, pero conseguirán dinero de forma más inmediata y sus usuarios serán más fieles; las gratuitas conseguirán mayor volumen de descargas, pero tendrán que ingeniárselas para generar ingresos por otras vías y pensando en el medio o largo plazo. El modelo ***free to play*** es una carrera de fondo en la que publicar el juego solo es el primer paso. Sin embargo, sus buenos resultados han hecho que en la actualidad este sea el método más popular en el mercado de los *smartphones*.

Cuando un videojuego de móvil es gratuito, tiene dos fórmulas principales para conseguir dinero. La primera es la **publicidad**, que generalmente aparece en forma de vídeos y que, tras su visionado, nos permite recuperar alguna vida para seguir jugando, mejora nuestras recompensas o acelera ciertos procesos. El objetivo es proporcionar al usuario un beneficio lo suficientemente atractivo como para que le merezca la pena ver un anuncio. Cuando este hecho se produce, se establece una especie de contrato virtual entre la aplicación y el jugador en el que ambas partes obtienen su recompensa: el usuario avanza en el juego a mayor velocidad y la empresa consigue unos céntimos de euro por el visionado del vídeo.

La otra vía para obtener ingresos son las compras dentro de la aplicación, más conocidas como **micropagos** en el sector de las consolas y como IAP (*In App Purchase*) en el mundo móvil. En este punto es común establecer *packs* de bienvenidas en los que el jugador puede adquirir múltiples objetos a un precio menor

"LOS VIDEOJUEGOS *FREE TO PLAY* SE SUSTENTAN EN LA PUBLICIDAD Y EN COMPRAS DENTRO DE LA APLICACIÓN"

de lo habitual, o crear promociones por tiempo limitado que creen una necesidad. También es posible regular los precios de las compras en función del país, para así ser **más competitivos** en zonas con menos poder adquisitivo, o evitar que un cambio de divisa favorezca o perjudique a determinado territorio. De estos micropagos, tanto Google como Apple se llevan un 30 % de comisión.

No todos los videojuegos móviles tienen que combinar necesariamente estas dos fórmulas de ingresos. La mayoría de **juegos *casual*** suelen estar sustentados casi exclusivamente por publicidad, mientras que proyectos con nombres propios como *Animal Crossing* o *Clash Royale* se ciñen exclusivamente a micropagos para no dañar la marca. También hay que tener en cuenta que el público de Apple, con mayor poder adquisitivo, es más propicio a realizar compras que los usuarios de Google, por lo que en esta última plataforma cobra más sentido, si cabe, la monetización por anuncios en vídeo y *banners*.

Aunque para que una aplicación genere beneficios necesita jugadores, hay que tener en cuenta que no todos resultan **igual de rentables**. Cien usuarios de Estados Unidos son más beneficiosos que mil de Brasil porque, además de que tienen mayor cultura como compradores de servicios digitales, las agencias de publicidad pagan más cuando su anuncio es visto por público procedente de países *Tier 1* —Reino Unido, Canadá, Alemania o Francia, entre otros— que de territorios con menor poder adquisitivo. Así pues, la verdadera dificultad de un videojuego móvil no es conseguir un alto número de jugadores, sino lograr que sean de **calidad** (entendiéndose como jugadores habituales y pagadores potenciales).

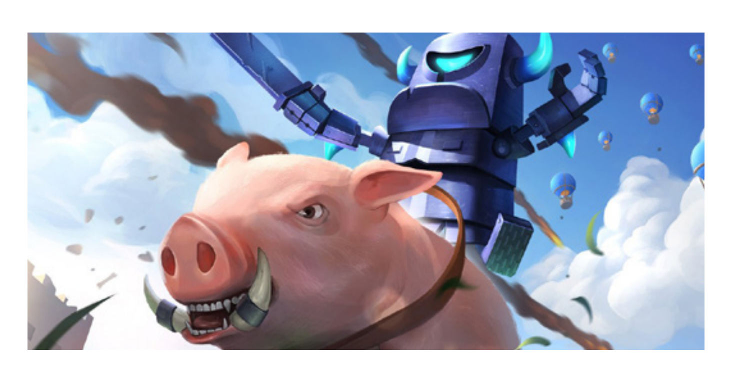
La misión de obtener este tipo de usuarios recae directamente en el departamento de *marketing*, que cuenta con múltiples vías para lograrlo. Existe una parte **orgánica** y gratuita consistente en optimizar la ficha del juego en la tienda para intentar posicionar de forma natural —algo así como el SEO para móviles—, pero también está la opción de realizar **campañas** publicitarias de pago que ayuden a captar usuarios. Plataformas como Facebook permiten segmentar los anuncios de forma que solo se consigan instalaciones procedentes de un territorio concreto, o por personas de un determinado sexo, edad o grupo de intereses.

Cuando un videojuego se lanza de forma mundial, todo debe funcionar como un reloj. No puede ocurrir que los usuarios desinstalen la aplicación minutos después de haberla descargado porque el tutorial es demasiado largo, la fase tres es demasiado difícil o hay un error que permite avanzar en un determinado punto. El secreto de la monetización pasa por un concepto llamado **retención**, que es el número de días medio que los jugadores utilizan la aplicación. Mientras más días seguidos juegue alguien, más probabilidades hay de que realice una compra y más dinero generará por la visualización de anuncios. Las recompensas diarias o las notificaciones son técnicas para que no dejes de jugar ningún día.

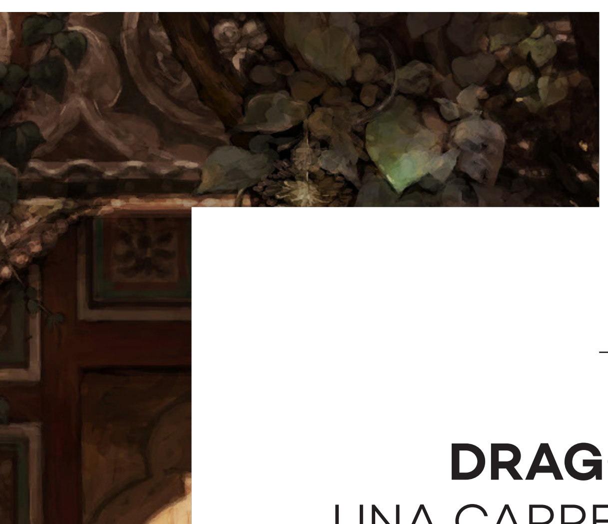
¿Te has preguntado alguna vez por qué *Pokémon GO* solo estuvo disponible durante los primeros días en Australia? Precisamente porque cuando un juego se lanza a nivel mundial ya debe tener corregidos todos esos errores de retención, bajo porcentaje de pagadores, abandonos en determinados niveles, etc. La fase conocida como ***soft launch*** —literalmente, lanzamiento suave— es un periodo de pruebas en el que se miden estos parámetros y se hacen cambios para asegurar que, tras la publicación a nivel global, el juego comience a ingresar desde los primeros días.

No hay que olvidar que los videojuegos, además de una importante forma de expresión artística, son productos que en la mayoría de ocasiones tienen un fin **puramente económico**. En el caso del mercado móvil, en el que la competencia es tan feroz, no hay nada que se preste a la improvisación: todo está medido al milímetro para que el usuario disfrute del juego a la vez que genera beneficios para el desarrollador en cuestión. Es la cara oculta de un modelo *free to play* en el que no pagar acaba resultando más rentable que comprar un videojuego por decenas de euros. Las consolas tradicionales y PC ya han empezado a tomar nota de ello. ■

El objetivo de los videojuegos móviles
—
Conseguir usuarios de calidad que jueguen el mayor número de días posible y generen dinero con microtransacciones y visionado de anuncios







LEVEL UP!

DRAGON'S CROWN
UNA CARRERA ARTÍSTICA A LA CUEVA DEL DRAGÓN

por Marta García Villar

La fantasía de espada y brujería es un catalizador de sueños, un destello de lo que para muchos son recuerdos anclados en libros o dados como representación del caos de un mundo irisado. Partiendo de incontables exponentes inspiradores, *Dragon's Crown* se lanzó para PlayStation 3 y PlayStation Vita en 2013 gracias a los esfuerzos de Vanillaware y Atlus por desarrollar una epopeya en 2D con **un peso artístico especial** partiendo de la nostalgia de los *beat 'em up* de arcade. Tras la llegada de su remasterización para la última generación de Sony, *Dragon's Crown Pro* promete trasladar de nuevo al jugador a un mundo de ensueño donde los héroes cazan dragones, descansan en posadas y bailan con hadas.

Mayo de 2018

LEVEL UP!

LA JOYA DE LA CORONA

DE GEORGE KAMITANI

Con una trayectoria marcada por el inconformismo y el deseo de libertad, George Kamitani, presidente de Vanillaware, siempre soñó con crear el videojuego que representara todo el macrocosmos de **fantasía heroica** que había consumido a lo largo de su vida. Desde terribles gorgonas hasta elfos oscuros, desde mitología griega hasta La Tierra Media o Dragones y Mazmorras, todo un legado personal se cristaliza en *Dragon's Crown*, una obra cuyo diseño artístico no pasa desapercibido como **seña de identidad** de la propia compañía.

El mismo J. R. R. Tolkien siempre se mostró cauteloso al hablar de «Fantasía» haciendo gala de la modestia de aquel que sabe que contempla un objeto tan hermoso como volátil, susceptible de marcharse en un aleteo como una mariposa sobre una flor. Consciente de sus limitaciones humanas aseguraba, asimismo, que **la fantasía no podía constreñirse entre palabras** «porque una de sus cualidades es la de ser indescriptible, aunque no imperceptible». Debido a esa misma naturaleza comunicativa en el propio silencio, la humanidad amaba esa mariposa invisible, la abrazaba con todas sus fuerzas y la veía partir cada mañana con la primera luz del sol. Ya fuera mediante una puerta de escape que cruzar o una ventana a través de la que mirar, incontables creadores intentan hasta nuestros días acercarse lo máximo posible a ella para representarla dentro de unos límites impuestos.

Dragon's Crown recoge en su propia génesis todo un homenaje al legado de ese imaginario fantástico, a universos que se atreven a transgredir las leyes de lo conocido, a hazañas, mazmorras y monstruos tan increíblemente desproporcionados como los héroes que les dan muerte. Todo un compendio cultural impactó a Kamitani a través de obras literarias, de los libros-juego *Fighting Fantasy* de Ian Livingstone y Steve Jackson y ciertos hitos fantásticos en la Historia temprana de los videojuegos como *Wizardry* (Sir-Tech, 1981), *The Black Onyx* (Bullet-Proof Software, 1984), *The tower of Druaga* (Namco, 1984) o *Golden Axe* (Sega, 1989). Asimismo, la propia participación del desarrollador en el juego de arcade *Dungeons & Dragons: Tower of Doom* (Capcom, 1993) durante su juventud influyó poderosamente en sus aspiraciones creativas y en la riqueza del universo de un juego que convierte una galería impresionista de constantes fantásticas **en la recompensa que obtener** a raíz de la resolución de misiones secundarias. Dicha galería, todo un despliegue visual para los amantes del género, recoge en sus entrañas desde la imagen del viajero aventurero hasta la tenebrosa realidad de la **experimentación con homúnculos** o la ingenua sonrisa de una bruja ante sus orcos, sin olvidar la dignidad de ángeles vengadores, el dolor de la *banshee* o la dulzura de las hadas. El **afán evocador** de todas estas imágenes, así como la conveniencia o no del delineado y el difuminado, o la luz y la sombra, son fruto de una filosofía artística fundamentada en la pasión de un estudio por dar forma a algo único e imperecedero que se ampare en la idea de que **la forma ha de abrazar al fondo**. Sin embargo, tal y como caracteriza al camino de la individualidad del arte, los pasos no suelen estar nunca exentos de críticas, peligros y esperas. ▶



UN CONTINUO CAMINO DE RENACER

La historia de George Kamitani es, pues, la del anhelo de libertad de un artista que quiso cazar mariposas y explorar la fantasía, para lo cual necesitaba gozar de suficiente independencia para **crear bajo su propio control,** algo que en Capcom no podía conseguir dada la gran competencia que allí había, si bien la experiencia de trabajar allí le había permitido aprender y enriquecer su sapiencia mediante el continuo desarrollo de juegos en 2D con *scroll* lateral, así como atesorar la inspiración que figuras como Kinu Nishimura o Bengus despertarían en él por siempre. Como *freelance*, sin embargo, el camino se hizo **igualmente duro**, ya que vivió experiencias complicadas y estresantes, continuos reinicios que le obligaban a resucitar la determinación de sus cenizas una y otra vez, obras en espera y situaciones que le dejaban contra las cuerdas. Un ejemplo reseñable de estas dificultades fue la génesis de *Princess Crown* (1997), juego que fue rescatado por Atlus en el último momento para Sega Saturn y que estuvo a punto de no ver la luz. Por otra parte, hasta el año 2001 no asimiló del todo la vida al límite y el estrés ocasionado por el esfuerzo invertido en *Fantasy Earth ZERO* (Multiterm, Fenix Soft, 2006), proyecto que acabó en manos de Square-Enix y en consecuente **incomodidad con el propio Kamitani**. La apertura a un mundo de libertad vino, sin embargo, con la fundación de su propio estudio, Puraguru, en 2002, compañía que **sería renombrada como Vanillaware** apenas dos años más tarde como símbolo de un deseo de estabilidad, la misma que evoca la constante popularidad del sabor del helado de vainilla. Para Kamitani, que había pasado media vida deambulando mientras soñaba con su propia independencia, la idea de tranquilidad productiva y un pilar que pudiera sustentar su creación se dibujaba como **el mayor de los sueños**.

Vanillaware se erigió así como el refugio en el cual el equipo pudiera desarrollar sus ideas con calma y libertad, por lo que, aun con el pensamiento generalizado de que los gráficos en 2D de *scroll* lateral parecían cosa de un pasado remoto, se apostó por ellos y por la creación de mundos de ficción de ensueño que **se nutrían de siglos de fantasía** y un apartado artístico que aglomeraba equilibrio, vitalidad, colorido y detallismo. No obstante, las piedras seguían apareciendo en el camino, ya que, a pesar de que el desarrollo de *Odin Sphere* se vio terminado en 2006, la dificultad de conseguir financiación por parte de Atlus resultó un obstáculo. En aquel momento, las ventas de *Persona 3* estaban siendo ▸

"VANILLAWARE SE ERIGIÓ COMO EL REFUGIO EN EL QUE EL EQUIPO PUDIERA DESARROLLAR SUS IDEAS"

fructíferas y convenía esperar un año a lanzar el gran cuento nórdico de Vanillaware, de modo que, al final, dos títulos coincidieron en fechas cercanas en 2007: el ya mencionado *Odin Sphere* (2007) y *Grimgrimoire* (2007), una particular versión de *Starcraft* (1998) con declarada inspiración en el universo mágico de *Harry Potter.* Con el tiempo, más allá de Japón llegaron títulos como *Muramasa: The Demon Blade* (2009) y *Grand Knights History* (2011), así como *Dragon's Crown* (2013), cuya espera, que llevaba gestándose desde 1997, llegó a su fin gracias al intento de apoyo de UTV Ignition Entertainment y, una vez más, a **Atlus**, quien **se hizo cargo del proyecto** cuando este parecía estar a punto de congelarse de nuevo.

EL DISEÑO ARTÍSTICO DE UNA FANTASÍA INMORTAL

Este juego, que se configura como un *action-RPG* de multijugador local, hacía uso del *scroll* en 2D y evocaba el encanto del rol de arcade de antaño, potenciando, asimismo, la jugabilidad en detrimento de la fábula. La elección de un personaje de entre seis clases emblemáticas del género (guerrero, amazona, enano, hechicera, elfa y mago), así como un mundo de ficción **rico en elementos del más puro imaginario** colectivo de la «fantasía» inefable, requerían de un diseño artístico rico en detalles donde la magia pudiera anidar y una **convincente personalidad** que impulsara la evasión más allá de las puertas de lo mundano. Actualmente, con la remasterización en *Dragon's Crown PRO*, la técnica ha posibilitado la promesa de una mayor resolución que dote de vida a los intensos colores del mundo de Hydeland, que **sus textos lleguen a nuestro idioma** y que la mística banda sonora de Hitoshi Sakimoto, el progenitor musical del universo de Ivalice en *Final Fantasy*, se vista con las galas de la orquestación.

En esta compañía formada en su totalidad por artistas, la aproximación tradicional es esencial como seña de identidad. Gran parte de **los diseños son dibujados a mano** en un continuo refinado que tiene que adaptarse a plataformas y recursos pensados para una tecnología 3D, además de que el riesgo de carecer de posibilidad de reutilización supone una amenaza siempre presente para todo trabajo de corte más artesanal. A la hora de desarrollar un juego, George Kamitani siempre enfatiza los detalles y el efecto de sensorialidad a través de la luz y los colores, algo que se aprecia en **su particular atención por los alimentos,** a los que asocia simbólicamente a la felicidad en el ser humano. Por su parte, considera igualmente importante crear un impacto visual y dotar de **personalidad única** a los personajes a partir de su silueta y el contraste cromático, algo de lo cual *Odin Sphere* era un maravilloso ejemplo, pues cada uno de sus cinco protagonistas estaba asociado a un color predominante, de la misma manera que los seis héroes de *Dragon's Crown.* Esta importancia del contorno y el delineado queda fortalecida en un diseño 2D en detrimento de **la pérdida de realismo**, aspecto que nunca ha parecido preocupar a Vanillaware, pendiente de **abrazar la individualidad de su libertad artística** antes que ningún otro aspecto.




IMAGEN: STUDIO GHIBLI

"LA EXAGERACIÓN DE CADA RASGO RESPONDÍA A UN FIN TRANSGRESOR CON EL GÉNERO"

Tal es su despreocupación que, en el caso concreto del juego que nos ocupa, la inusitada **exageración de la anatomía** de todos los personajes se configuró como una respuesta artística a la creación de un mundo que pretendía **alejarse de lo ya representado** anteriormente. Ante el controvertido campo de lanzas arrojadizas que salpicaron la recepción de este juego resultaba impactante, e incluso sencillo, detenerse en focos puntuales de exageración que hablaban de sexualización, focos que, sin embargo, quedaban **diluidos en el conjunto de un código y contexto** que exageraban el arte en todas sus dimensiones posibles, donde hiperdimensionar cada rasgo, cada arruga, cada músculo y cada escama respondía a **un fin transgresor con el género** y coherente en su cosmos. Mientras el artista busca el refugio comprensivo de su libertad en solitario, esta nunca acaba de gozar de la paz de todos sus colores, del mismo modo que el precio de encajar en **una sociedad que trata de dominar al arte acarrea consecuencias** como la experimentada por Kamitani: disculpa y promesa de autoanálisis para el futuro no sin señalar, con un sutil matiz de orgullo, que **no cambiará su estilo ni sus diseños**. Quizá existan ciertas cadenas tan imperceptibles como la fantasía descrita por Tolkien, o quizá, muchas veces, las mariposas mueran apretadas entre los puños de la sociedad.

En definitiva, la historia de George Kamitani no deja de ser la historia de continuas luchas y esperas hasta que la eclosión de un juego tan anhelado no pudo más que **reivindicar su propia esencia** como un acto de identidad preservada en el arte que enarbola desde su pantalla de inicio hasta su galería oculta de héroes y monstruos. Y así, mientras atesora el sueño de un crecimiento que posibilite al estudio la seguridad ansiada, el presidente de Vanillaware sigue sintiendo el peso del liderazgo sobre sus hombros mientras, posiblemente, explore el mundo con la mirada perdida en hadas, mariposas invisibles o pájaros azules. Indescriptible, pero no imperceptible. ■

EL TERROR MÁS PURO

por Ramón Méndez y Lydia Muñoz

P*roject Zero* es una franquicia con un fuerte carácter japonés. Esto es algo que se hace patente desde el primer instante, pero que se va potenciando a cada paso que das por el universo del juego. Personajes, historias y entornos no ocultan su fuente de inspiración básica y abrazan su propia cultura para cumplir el objetivo principal de **ahondar en la propia mitología de la ínsula nipona**. En esta franquicia, el usuario nipón se va a encontrar con elementos del folclore de su día a día y con todo tipo de leyendas urbanas, sean estas últimas ciertas o no, algo que, como siempre, quedará al gusto de cada persona.

Mayo de 2018


IMAGEN: GAUSEBOKASHI

EL MEJOR TERROR ES EL QUE SOLO SUGIERE
PILARES BÁSICOS PARA UNA HISTORIA DE MIEDO

El concepto de terror es variable y depende mucho de cada individuo. No a todo el mundo le dan miedo las mismas cosas, de tal modo que es difícil llegar a desgranar qué es el germen del terror en sí mismo. Pero dentro de esto, la franquicia *Project Zero* destaca por su capacidad para romper todas las barreras y conseguir que olvidemos toda imagen previa que tengamos de los fantasmas para sumergirnos en un universo en el que el terror no siempre como nos lo imaginamos.

A lo largo de sus diversas entregas, nos enfrentaremos a historias y situaciones de lo más variopintas, pero todas ellas comparten ese **nexo básico**, ese eje argumental que gira en torno al concepto de ofrecer historias cercanas y reconocibles. En cierto modo, es una franquicia que reaviva el debate de que los videojuegos **pueden ser mucho más que simples elementos de ocio**, pudiendo llegar a convertirse en un medio de transmisión de cultura que facilita a las nuevas generaciones el acceso, en este caso, a un folclore tradicional que abandona su oralidad para transmitirse con el usuario como principal artífice de todos esos acontecimientos. No se puede negar que reconocer a los fantasmas y sus leyendas aporta un valor añadido de terror, puesto que el conocimiento previo que se tenga de los mismos ayudará a que nos montemos nuestra propia película y a que nos imaginemos cosas peores de las que posiblemente se presenten en pantalla (no en vano, no hay nada más poderoso que la imaginación de cada persona, y menos cuando se trata de terror). Esto, al trasladarlo a los mercados occidentales, puede perder un poco de fuelle; ya no solo por las propias leyendas, sino por cómo se transmite ese terror, demasiado nipón para algunos.

Sin embargo, aunque el desconocimiento de ese folclore pueda aguar un poco la experiencia, el juego sabe suplirlo a las mil maravillas con sus secuencias, las situaciones que propone y unas **historias tan bien cuidadas e hiladas** que encandilan. El ejemplo más claro es el de la Mansión Himuro, lugar donde transcurre el primer juego. Existe la leyenda urbana de que ese lugar existe realmente, que se encuentra perdida en algún lugar remoto de Japón y que la familia que vivía allí realizaba algún tipo de **extraño ritual**. Es historia viva del país del sol naciente, historias de campamento y de fiestas del pijama que se mantienen vivas entre leyendas, tradición oral y webs de conspiraciones. Y, como jugadores, tendremos que hacer frente a ese viejo ritual, macabro y cruel, que salió mal por caprichos del destino. Puede que no entendamos todos los matices de la leyenda nipona, pero más allá de eso no deja de ser una temática universal y su presentación roza la excelencia en prácticamente todo momento.

La franquicia *Project Zero* tiene una habilidad envidiable para atraparnos desde el primer segundo. Y lo hace con lo mínimo: nos abandona en una mansión, en un pueblo muerto o hasta en nuestras propias pesadillas. *A priori,* tendremos un único objetivo: **escapar**. Sufriremos por el camino, pero también disfrutaremos de cada ▸

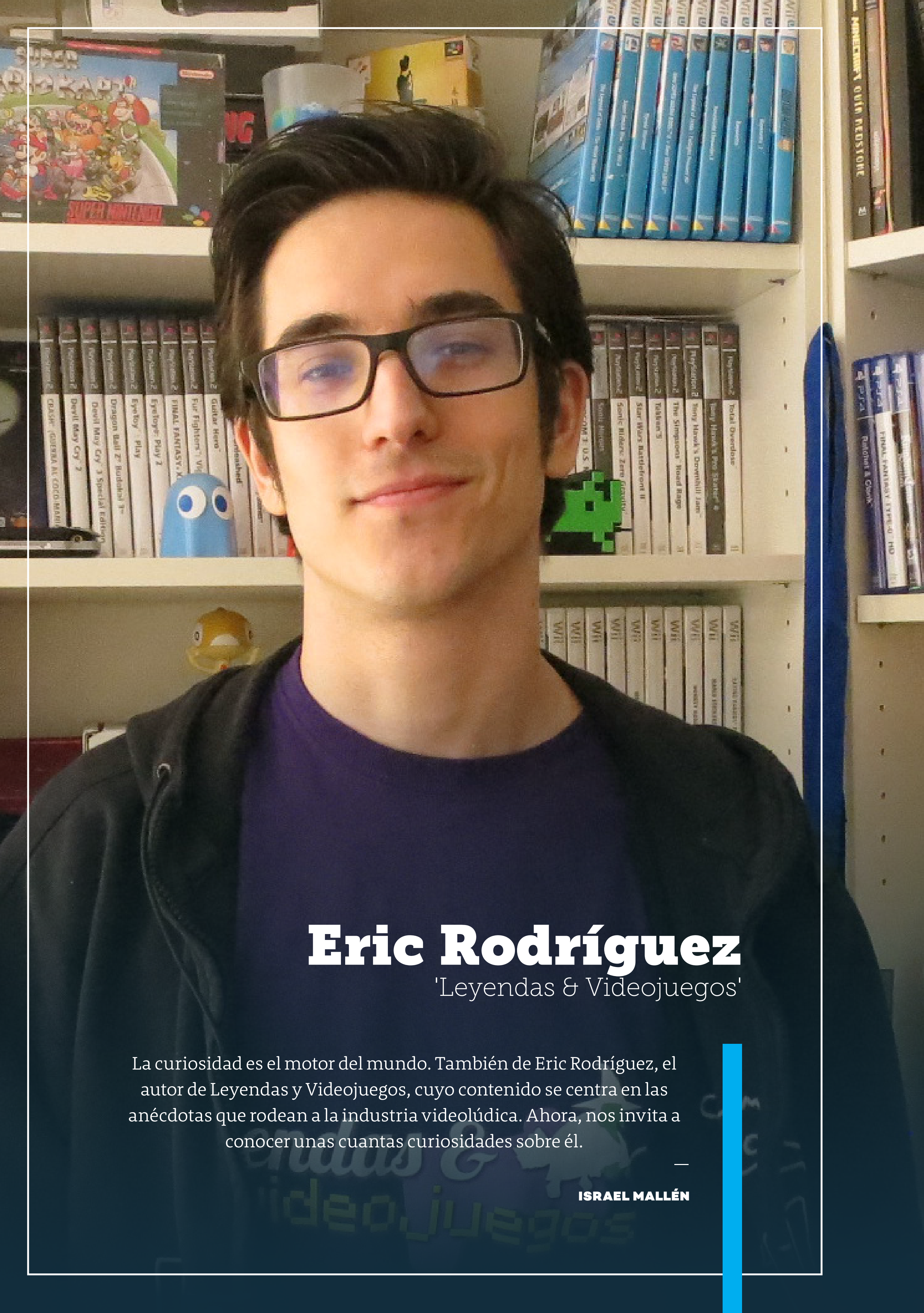
momento de la experiencia. Con detalles mínimos, consigue que disfrutemos de cada rincón y de cada susto, y es eso lo que lo hace que la franquicia sea tan especial. Pocos juegos de terror pueden presumir de conseguir que **no seamos conscientes** de que el propio software juega con nosotros en muchas ocasiones. Consigue asustarnos sin necesidad de ser demasiado evidente y lo hace una manera magistral. Hay una corriente de pensamiento muy asentada entre muchos cineastas de terror, que defienden que «el mejor terror es el que solo sugiere». Esta máxima se lleva al extremo con *Project Zero*. Sabemos que la muerte nos persigue y nos acecha, y ni siquiera nos imaginamos qué va a pasar a continuación. Cuando pensamos que nos hemos librado y nos sentimos más valientes, volveremos a pasar por ese pasillo que hemos recorrido mil veces, con cuerdas colgantes, y una de ellas nos golpeará, haciéndonos **sentir un escalofrío y volviendo a mantenernos alerta**.

Es en esos pequeños detalles, en el terror que solo sugiere, donde el juego consigue brillar. Las sutilezas inertes que están ahí y que el juego logra que ignoremos para luego aprovecharlas y utilizarlas en nuestra contra. Ese pasillo inicial del primer *Project Zero* que comentábamos es uno de los ejemplos más claros, **con un juego de cámaras que logra que estemos en tensión** la primera vez pero que, tras recorrerlo una veintena de veces, ya bajamos la guardia. Es un punto crucial de la mansión, y en las constantes exploraciones de la misma pasaremos por él en abundantes ocasiones. Lógicamente, acabamos relajándonos y aceptando que podemos pasar por ahí sin miedo, pero es cuando llega ese momento cuando el juego aprovecha hábilmente para que un fantasma aparezca de la nada y nos genere esa impresión de que toda sensación de seguridad que tengamos va a ser falsa y que nunca podremos bajar la guardia en una mansión que tiene demasiadas ganas de que pasemos a formar parte de su vida eterna.

A lo largo de la franquicia vamos a tener que enfrentarnos a fantasmas que lo único que buscan es nuestra muerte y que nos unamos a ellos. Sufrieron mucho en su vida y tan solo quieren que todos los demás seres vivos conozcan ese mismo sufrimiento. Son seres incorpóreos y cuya existencia tras la muerte escapa a toda lógica, que conseguirán ponernos los pelos de punta, hacernos sufrir… y también hacernos llorar. Cada uno tiene su propia historia, la cual podremos ir descubriendo mediante notas, libros o incluso en ocasiones a través de psicofonías. Todo esto nos permitirá entender qué le ocurrió, cuánto sufrió y por qué acabó muriendo, en ocasiones con historias tan tristes que son las que, como comentamos, pueden llegarnos a generar empatía. Gracias a todo esto, no solo nos identificaremos con los protagonistas de cada aventura, sino también con sus antagonistas. **Sufriremos para sobrevivir**, pero también por el fantasma eliminado, por lo que ocurrió y por el cruel destino que tuvo que afrontar. Lo que empieza como una relación de miedo y odio acaba derivando en un sentimiento de empatía intenso que nos anima a liberar esas almas y poner fin a su sufrimiento. El hecho de empatizar con nuestros enemigos hace que la pesadilla sea más especial, puesto que te anima a querer ayudar en vez de querer acabar con ira con ese rival. Y las preguntas seguirán vivas y perdurarán en nuestra mente cuando dejemos de jugar, porque no podremos olvidar nada de lo vivido: ¿por qué tuvo que pasar eso? ¿Por qué no podían ser las cosas de otra manera?

Este es el gran mérito de la franquicia, **conseguir que nos adentremos cada vez más en la oscuridad** que nos ofrece y sentir que queremos saber más, que queremos conocer todos los detalles, independientemente del precio a pagar. Cuando se lanzó el juego por primera vez en España, en el año 2002, se criticó y se hizo burla del tema de la cámara de fotos que liberaba espíritus de fantasmas. Es el efecto que comentamos, de desconocer el folclore japonés y de no saber que todo tiene un motivo. Por suerte, el peso de la historia y de la ambientación (especial mención a la excelente banda sonora de la franquicia) fue tal que, al final, el conseguir pasarlo mal superó con creces a toda posible duda que pudiese generar el planteamiento jugable del título. No hay nadie que haya probado un *Project Zero* que no tenga grabadas a fuego sus escenas en la mente. En cierto modo, sí que nos hemos dejado atrapar por esos fantasmas y ahora formamos parte de su universo. ■

"LAS PREGUNTAS PERDURARÁN EN NUESTRA MENTE. ¿POR QUÉ NO PODÍAN SER LAS COSAS DE OTRA MANERA?"



Eric Rodríguez

'Leyendas & Videojuegos'

La curiosidad es el motor del mundo. También de Eric Rodríguez, el autor de Leyendas y Videojuegos, cuyo contenido se centra en las anécdotas que rodean a la industria videolúdica. Ahora, nos invita a conocer unas cuantas curiosidades sobre él.

—

ISRAEL MALLÉN

«En el colegio, te creías los bulos sobre videojuegos que circulaban en el patio e intentabas descubrir si eran verdad»

Eric Rodríguez empezó a desarrollar su pasión por el videojuego escrutinando cada rincón de los títulos que probaba. En una época en la que pocos niños tenían acceso a internet, se encargó de contrastar todos y cada uno de los rumores que circulaban por su patio. Así nació su amor por las curiosidades y los *easter eggs*, **motor principal de Leyendas y Videojuegos**, su proyecto en YouTube.

En tus vídeos, sueles aportar muchas anécdotas sobre videojuegos de cuando eras pequeño. ¿Qué consola y qué juego te marcaron?

La consola es fácil: **Nintendo 64**. Como he explicado en más de una ocasión, mi padre jugaba mucho y fue la primera que me regaló, mi primera consola en propiedad. Ese hardware marcó mi entrada al mundo de los videojuegos. En cuanto a los juegos, es más difícil porque probé muchos. Sin embargo, *Super Mario 64* siempre tendrá un rinconcito especial en mi corazón. Lo mismo ocurre con los *Zelda* de Nintendo 64, **son los que más me marcaron**.

Fijo que de pequeño eras de los que se pasaban el día buscando *easter eggs* y demás secretos. ¿Me equivoco?

Lo has clavado (risas). En el colegio corrían los típicos bulos que aseguraban que «si te pasas el juego en la máxima dificultad sin morir ni una vez consigues este personaje secreto». Muchos eran burradas sin ningún sentido. **Pero en aquella época lo intentabas**, tratabas de entrar por esas puertas por las que no se podía pasar y por los rincones más extraños del escenario. Teníamos mucho tiempo libre.

Y tanto. Recuerdo el rumor del camión de Ciudad Carmín en el que encontrar a Mew. Cerca de mi zona hay un puerto y la versión local del bulo requería encontrar el vehículo en el juego y también en la vida real. Era bonito.

De pequeño te lo crees. En aquel entonces salía más a cuenta ir a comprobarlo que intentar contrastarlo con una fuente fiable, porque encima el acceso a internet no era tan sencillo.

Imagino que ese tipo de anécdotas y la pasión por el medio desde pequeño fueron clave para crear tu canal. ¿Cómo surge la idea de Leyendas y Videojuegos?

Creé el canal con un *branding* y un objetivo ya definidos, aunque con los años es obvio que ha ido evolucionando. Empecé con una idea fija y bien definida y eso se plasma ya en el primer vídeo del canal, aunque a mí me da vergüenza por lo mal que narraba, lo mal editado que está y lo corto que era. Establecí un formato desde el principio, basado en mis referentes.

En su momento me gustaba mucho Game Theories o Sequelitis, de Egoraptor. Entonces **pensé que me gustaría hacer algo así en España**, que abundan los canales de *gameplays*, pero escasean los contenidos de este tipo. Tras un tiempo trabajando en construir mi marca, así es como nació Leyendas y Videojuegos.



YOUTUBER

ERIC RODRÍGUEZ

...

Apasionado de los videojuegos y las curiosidades que los rodean. Para él, todo empezó con Nintendo 64 y las aventuras que Link y Mario brindaron en ella.

—

“Si no sabes explicar algo de forma que lo comprendan todos, el que no lo entiende eres tú”

—

Como comunicador, Rodríguez aspira a llegar a la mayor cantidad de gente posible. Sus videos de Leyendas y Videojuegos van dirigidos a todo tipo de público, lo que le ha valido el cariño de 216 000 suscriptores.

Lo que más me gusta de tu contenido es que siempre intentas aportar algo nuevo. Incluso cuando mencionas una curiosidad demasiado conocida, la añades como bonus pero no subes el contador. ¿Cuánto tiempo dedicas al día a buscar nuevo material?

Uf. No hay una fórmula, cada vídeo es único. Es cierto que sigo una serie de pasos, desde investigar hasta escribir, lo típico que se hace para preparar cualquier contenido. Pero cada uno exige un tempo diferente. Por ejemplo, el más reciente, el de las 25 curiosidades de *Super Smash Bros*. **Si no leí 300 curiosidades, no leí ninguna**. Tengo que acotar la investigación en base a las que más me han gustado, un par de anécdotas de la infancia y otro refrescando las más conocidas. Si son demasiado populares, recurro al gag de ponerla gratis. Y siempre con un límite fijo, 25 curiosidades en mi caso.

No obstante, no puedo concretar un tiempo básico. Hay mañanas en las que me levanto a las 8 h y me paso cuatro horas buscando detalles de ese tipo hasta que me tengo que ir a trabajar. Al día siguiente otro rato y así voy tirando. Es difícil reducir lo que se trata en buscar material porque, como te digo, **cada vídeo es único**.

¿Cómo escoges los temas? Es decir, ¿un día te levantas y te apetece hablar de *Super Smash Bros.* o estás pendiente de la actualidad para hablar de juegos que funcionen en términos de SEO?

Tengo una lista de temas más o menos predefinidos para los próximos dos meses. En ese aspecto soy bastante organizado. Dentro de este orden, intento equilibrar y no hablar más de dos vídeos seguidos de juegos de Nintendo, **voy repartiendo para garantizar la variedad del contenido**. Sin embargo, a veces me pongo a jugar y pienso «de aquí sale un vídeo». Entonces, me cargo el *planning* y saco ese vídeo cuanto antes, porque lo tengo fresco. Es mejor trabajar así, cuando lo acabas de terminar y tienes las ideas frescas.



"LAS DINÁMICAS DE YOUTUBE ME LLEGARON A QUEMAR"

Entre eso y el tiempo que dedica la edición, notable en tu caso, ¿cuánto tiempo te queda cada día para ti? Subir un vídeo semanal a ese nivel tiene que ser duro.

Creo que el tiempo para mí es el que dedico a ducharme (risas). La verdad es que tengo una mentalidad de hormiga obrera. Desde que me levanto a las 8 h hasta que me acuesto a medianoche **no tengo más rato libre que el tiempo de comer y ducharme**. Si no trabajo en una cosa, lo hago en otra. YouTube no es un trabajo al que acudir, echar tus horas e irte a casa, sino que tienes tareas pendientes constantemente. Incluso las cosas más nimias como revisar el correo y echar un vistazo a las redes entra en lo que exige YouTube. Son un montón de horas, es ridículo.

Por estas dinámicas que comentas, ¿YouTube te ha llegado a quemar? Por más que lo disfrutes, ya es algo más que un hobby.

Sí. Los seguidores más veteranos del canal recordarán **el parón de seis meses que tuve que hacer**. Tenía un trabajo con unos horarios horribles y no podía compaginarlo con Leyendas y Videojuegos. Aunque gane un dinero y sea autónomo, sigo concibiendo el canal como un *hobby*, pero ni aun así pude llevarlo todo a la vez. El trabajo no me permitía mantener el ritmo de un vídeo semanal ni la calidad que acostumbro a autoexigirme; **no me dejaba tiempo para nada**. Tras un par de meses de echar los pulmones por la boca, necesité un descanso. La idea era estar un par de semanas o tres reposando, pero acabaron convirtiéndose en seis meses (risa).

¿Te ha pasado algo similar con los videojuegos? Dejar de querer jugar o apartarte del mundillo.

La mentalidad cambia cuando te dedicas a esto. No juegas por diversión, sino por trabajo. Hace nada que he estado jugando a *Monster Hunter*

World y tengo que aprovecharlo, así que preparo vídeos de **Monster Hunter**. Tengo pendientes dos o tres juegos a los que no acudiré por diversión, sino para hacer un vídeo. Hay una separación entre el *for fun* y el *for glory*, lo que juegas para crear contenido. Al final del día no puedo desperdiciar, muy entre comillas esto último, el tiempo en juegos que no van a aportarme ideas para el canal.

Es la «maldición» del crítico, también entre comillas. Lo que ganas con las nuevas perspectivas que te ofrece el conocimiento, lo pierdes en que es mucho más difícil disfrutar de juegos que antes te encantaban. En mi caso, me ocurre con *Pokémon*, al que le veo muchas más costuras. Una cosa por la otra.

"LOS ERRORES QUE IGNORABA DE PEQUEÑO, AHORA ME CHIRRÍAN"

Totalmente. Cada dos por tres hago un vídeo acerca de un título que no me ha gustado demasiado y siempre están los típicos que me comentan «si no te gusta, por qué juegas». Es deformación profesional. Los errores que ignoraba de pequeño ahora me chirrían un montón. Sin embargo, también tengo que decir que **intento reservar ciertos juegos para el puro ocio**, sin pensar en crear vídeos.

Es el caso de los *Soulsborne*, *Stardew Valley* y *Animal Crossing*, mis protegidos. Pero, en general, es muy complicado.

Has empezado a hacer análisis. Me sorprende que, en un mundo dominado por el SEO y a excepción de *Monster Hunter World*, las obras que analizas no son las más populares del mercado.

No busco nada en particular analizando estos juegos, simplemente me llaman la atención por unos motivos u otros. A veces me pasan una clave, le echo un ojo y me parece lo suficientemente atractivo como para hacer un vídeo. Hay algunos que me gustan más, otros que me gustan menos. También hablo de juegos grandes, como el último Sonic. No hay una razón que mueva todas mis acciones, simplemente **me guío por aquello que me interesa y que tengo la oportunidad de jugar**. Tengo pendientes *Kingdom Come: Deliverance*, *Final Fantasy XV* para PC y la colección de *Devil May Cry*. Solo de pensar la cantidad de horas que exige cada uno, me asusto.

Lo del SEO te lo comento porque Dayo, al preguntarle por qué ya no analizaba tantos indies, me explicó que es necesario hablar de los títulos en boga para cumplir con el algoritmo. Por eso te pregunto si tú también tienes que someterte al SEO de vez en cuando o solo te basas en tus gustos.

Eso siempre está presente. Jugando a *Etrian Odyssey* y preparando el vídeo correspondiente, ya sabía que no iba a ser un bombazo. Pero tampoco intento, en la medida de lo posible, orientarme por estos algoritmos. Al fin y al cabo, lo que acaban haciendo es determinar tu contenido y **a mí me gusta hablar de lo que yo quiero**, no de lo que ordene YouTube. Por supuesto, si ocurre como con el vídeo de las curiosidades de *Super Smash Bros.*, que ha coincidido con el último tráiler, todo funciona mejor.

En los comentarios de estos vídeos, cada vez más usuarios te comparan (en un tono no demasiado agradable) con Dayo. ¿Te afecta?

Es un meme, como te comentaba antes. Lo que más me divierte es cuando me dicen que me he copiado de alguien que ni siquiera conozco. **Eso para mí es la hostia**. Sí que ha habido ocasiones en las que ha coincidido que Dayo y yo hemos tratado una misma temática, por lo que siempre está el gracioso que lo recrimina. No te lo puedes tomar a mal, **lo mejor es ignorarlo por completo**. En ese aspecto, intento tener una relación con cuentagotas con los comentarios. Dejo que pasen un par de horas y leo los quince primeros comentarios, que son los que más valoraciones positivas tienen. Si bajas de ahí, te metes en el averno. Lo único que vas a sacar es dolor y sufrimiento.

...

"INTENTO NO ORIENTARME POR LOS ALGORITMOS DE YOUTUBE"

...

Es una lástima que los que destaquen, al menos normalmente, sean los que buscan el meme fácil y persiguen el *like* más que aportar con su comentario. ¿No crees que con eso se desperdicia la oportunidad de generar un debate enriquecedor?

Sí, por supuesto. ¿A quién no le gustaría que ocurriera eso? Pero **es un debate que jamás encontrarás en los comentarios de YouTube**. Y tras cuatro años en la plataforma, eso se vuelve frustrante. Es justo lo que dices: creas algo interesante y la gente se fija



LA NUEVA CRÍTICA DE VIDEOJUEGOS

en chorradas. Recuerdo un vídeo sobre el diseño de niveles en el que cito a varios juegos, entre ellos *Bloodborne*. **Resulta que lo pronuncié como «*Bludborne*»** y la mayoría se centró en eso. Me toca mucho los huevos tener que leer a tres o cuatro imbéciles que, tras todo el curro que implica un vídeo, se fijen solo en una palabra dentro de un vídeo de 15 minutos. El debate que comentas se sustituye por los comentarios de gente que se cree moralmente superior porque hay un par de cosas incorrectas en el contenido. **Llega un momento en el que decides separarte de todo eso**.

¿No crees que los creadores pueden hacer algo? ¿O depende completamente de un público que no encaja con esa idea?

Todo se reduce al anonimato. Ya sea en YouTube o en Twitter, puedes encontrar un comentario de una persona muy capaz y otro absurdo. Ambos tienen las mismas oportunidades de llegar a ti. Así es muy fácil que se pervierta el mensaje y que lo que triunfe sea **el meme fácil**.

Con un contenido tan trabajado y reconocido, me extraña que no uses Patreon. Quizá sea porque te sirve con los acuerdos que tienes con algunas marcas, pero me gustaría saber el porqué concreto.

El *crowdfunding* todavía no está totalmente aceptado en España. A la gente le cuesta mucho. Tras un año y medio de haber creado el canal, lancé una campaña que tuve que cerrar a los dos meses porque no acabó de funcionar. En gran medida, **mi público no es el adecuado**. No me siguen personas de 30 o 40 años con poder adquisitivo para apoyar a creadores que les interesen, sino personas de unos 15 años, que no tienen las mismas posibilidades. Sin embargo, como he ido amasando cierta audiencia, he optado por llegar a acuerdos con anunciantes. Eso suple mis ritmos de producción y el no poder maximizar los beneficios para vivir de las visitas y de la publicidad de YouTube. **Es más fácil que mi comunidad acepte eso**.

También está el factor de que **pensaría en que ya no hago esto por diversión** y para sacarme algo de dinero, sino que tengo una especie de microcontratos con los mecenas. Si una semana no subo vídeo, ahora me sabe mal, pero me sentiría peor si fallara a gente que está aportando dinero. No podría cargar con la sensación de no estar a la altura. Me gustaría preguntarle a Dayo o a Pazos cómo llevan ese aspecto o si son cosas mías.

Respecto a eso que decías de que la gente tiene que «tragarse» los patrocinios, parece que se les atraganta. ¿Tan difícil es aceptar que ofrecer contenido gratis implica consumir publicidad?

Es un síntoma del contexto tecnológico. Las nuevas generaciones están creciendo en una época, la de internet, en la que todo es inmediato. No tienes que pagar, ni ver anuncios, lo

"EL ANONIMATO FACILITA QUE LO QUE TRIUNFE SEA EL MEME FÁCIL"

consigues todo ya. Si quieres ver una película, tardas menos en piratearla que en comprarla. Es más fácil, rápido y gratis. Hay una generación que ha crecido con eso y lo asume como lo normal. Varios me han llegado a decir que **para ver anuncios ya tienen la televisión**. Entender que sin esa publicidad es posible que el creador que tanto te gusta se vaya a la mierda requiere una madurez que no abunda. Volviendo al anonimato, es imposible saber si el que se queja es un chaval de 10 años que todavía no ha tenido que dar un palo al agua y no comprende la necesidad de ganar dinero.

¿Llegará el día en el que los creadores de cualquier contenido puedan vivir de su trabajo sin tener que recurrir a la publicidad? Más o menos como ocurre en Inglaterra y Estados Unidos.

Ese es el sueño. No creo que alcancemos los números de Mark Brown o Jim Sterling. Este último tiene **un Patreon por el que percibe 13 000 dólares**. Y eso que sus vídeos son relativamente sencillos en lo técnico. No imagino a una persona haciendo algo similar y consiguiendo el mismo éxito en España. Somos una versión de marca blanca de lo que ocurre en Estados Unidos. Para mí es un éxito que haya casos de éxito como los de Dayo o Pazos, pero estamos lejos de que se normalice.

Quizá se debe a la cultura de la gratuidad, muy asentada en España.

Sí, sin duda.

Hace poco publicaste un vídeo sobre la nueva crítica de videojuegos (guiñito, guiñito). En general, ¿crees que la especialización está madurando?

Sí, por supuesto, pero un poco a la fuerza. **Las revistas que ejercen como guías de compra funcionarán cada vez menos** y, con internet, ya no hay que esperar un mes para conocer esas noticias. Ahora puedes conocer la actualidad en directo. El camino que deben seguir estos medios es el de la especialización, pero no creo que sea por amor al arte, sino por necesidad.



"CUANDO CREAS CONTENIDO TIENES QUE AFRONTAR TODO TIPO DE CRÍTICAS"

En esos nuevos medios, entre los que citas a *GTM*, la crítica en profundidad y más allá de la guía de compra es cada vez más frecuente. No obstante, una parte de los jugadores nos acusa de pedantes. ¿Qué opinas?

Siempre he seguido un mismo credo: si no sabes explicar algo de forma que lo entienda todo el mundo, es que no lo comprendes tú. Si recurres a frases demasiado complejas y los párrafos son difíciles de leer, tienes un problema. Eres un comunicador y lo que quieres es llegar a la mayor cantidad de gente.

Eso sí, **no es lo mismo YouTube, con un registro mucho más cercano, que un texto escrito**. Sin embargo, me he encontrado con bastantes artículos que no he entendido ni leyéndolos varias veces. Ahí está el problema. Puedo aceptar piezas más elaboradas para tratar temas complejos, pero hasta cierto punto. Si una frase larguísima puede resumirse en dos palabras, has fracasado.

Para terminar, ¿qué consejo le darías a tu «yo» de hace unos años, cuando empezaste en YouTube?

Que empiece a endurecerse la piel. Cuando creas contenido y lo expones ante el público, tienes que aprender a afrontar todo tipo de críticas. Las constructivas, claro, pero también las destructivas. Hay gente que adora tu trabajo y otros que lo odian; no puedes hacer nada al respecto. Recuerdo haber pasado momentos duros por no encajar bien que mi esfuerzo tuviera respuestas destructivas. Esa parte de público siempre estará ahí, así que lo mejor que puedes hacer es **aprender a vivir con ello**.



REPORTAJE

MAJORA'S MASK_
LAS FASES DEL DUELO

Majora's Mask* nos presenta en sus primeros segundos a un Link afligido por el adiós de su compañera Navi, que se ha separado de su lado. A continuación, se adentra en el bosque con el fin de volver a dar con ella. **Link ha perdido a una persona querida** y sufre mucho por ello. Es por eso que su aventura por Termina, su encuentro con los diferentes personajes durante el juego, la caída de la luna e incluso el propio Skull Kid, son retazos de un evento que muchas personas atraviesan cuando les abandona un ser amado: las cinco etapas del duelo.

Pero ¿en qué consisten exactamente estas cinco etapas? Es algo que hemos podido ver en una incontable cantidad obras. El duelo es la forma que tiene el ser humano de manifestar sus sentimientos ante la pérdida. Fue la psiquiatra Elizabeth Kübler-Ross quien instauró un modelo propio en su libro *On death and dying*, en 1969, que describía las cinco etapas que atravesamos las personas para lidiar con la tragedia; etapas que van desde la negación absoluta a la resignación y aceptación del suceso. Algo que en *Majora's Mask* se ve con mayor precisión de la que imaginamos gracias a sus personajes, y, a su vez, el orden en el que nos los encontramos.




ORIGINAL DE NINTENDO 64

POR **ÁNGELA**MONTAÑEZ

Cuando Link llega por primera vez a **Ciudad Reloj** se encuentra con una pequeña aldea llena de vitalidad, inmersa en plena preparación para su famoso **Carnaval del Tiempo** en honor a los Cuatro Gigantes que protegen el mundo. Los aldeanos corren de un lado para otro agendando citas y organizando todo tipo de eventos que culminarán en un festival lleno de gozo. **Testigo de esta falsa alegría es la luna** de fantasmagórico rostro que amenaza con aplastar la ciudad en tres días. Link marcha a la oficina del alcalde, el cual **lo niega** fervientemente: el festival no será cancelado, ya que es propio de ignorantes creer que la luna va a colisionar con Termina. Otros aldeanos también se mostrarán reacios a creer estos cuentos de hadas. El espadachín afirma, incluso, que cortará la luna en dos cuando esté lo suficientemente cerca. Así, el Carnaval del Tiempo se celebra y todos miran al suelo mientras ignoran el terrorífico rostro de una luna que está cada vez más cerca.

"ES PROPIO DE IGNORANTES CREER QUE LA LUNA VA A CAER"

Al regresar a Ciudad Reloj durante la noche del tercer día, el satélite amenaza a la ciudad tan de cerca que es imposible seguir fingiendo que no está ahí. El espadachín está temblando a solas en su escuela de esgrima y la ciudad, decorada vistosamente, exuda dolor y miedo. Link, en pos de recuperar su ocarina, ahora en manos de Skull Kid, se enfrentará en la Torre del Reloj a una luna que le amenaza con su terrorífica mirada, pero no le quedará otra que, finalmente, entonar ***la Canción del Tiempo*** para darse a sí mismo una segunda oportunidad y sumarse, así, a la negación ante la tragedia.

En el **Bosque Catarata**, Link descubre que la princesa de la tribu Deku ha desaparecido y que su padre, el **rey Deku**, está decidido a castigar a un pequeño mono sólo porque cree que ha sido quien ha secuestrado a su hija, a pesar de no tener pruebas fehacientes de ello. Huelga decir que este mono no tiene nada que ver con la desaparición y el rey, en vez de centrar su tiempo y esfuerzo en buscar a su hija, desahoga su frustración sobre el inocente animal.

Cuando Link se dispone a adentrarse en el Templo del Bosque Catarata con el fin de purificar el Pantano del Sur y rescatar a la princesa, debe entonar la ***Sonata del Despertar***. Tanto esta canción como el monstruo que habita el interior del templo simbolizan el despertar de las oscuras emociones que nos intoxican cuando estamos llenos de ira y odio, así como el contraste y la constante batalla entre el control de las mismas o el dejarse llevar por ellas. Una vez rescatada la princesa, ésta pone en duda las capacidades de su padre como rey, ya que éste tiende a permitir que sea su **ira** la que le domine. ▸

ESTO NO ME PUEDE ESTAR **PASANDO A MÍ**

Es irrisorio pensar que la luna va a caer en tres días. El Carnaval del Tiempo será celebrado con jolgorio. ¡Habráse visto, cancelar esta gran fiesta por un cuento de hadas!

En el **Pico Nevado**, Link se reencuentra con los Goron. Éstos también están experimentando el duelo debido a la reciente pérdida de su patriarca, **Darmani**, cuyo fantasma tiene un encontronazo con Link. Cuando nuestro héroe se da de bruces con la tumba de Darmani, su fantasma intenta **negociar** con él, suplicando que le devuelva la vida con la magia de su ocarina.

La nieve y el hielo que amenazan el modo de vida de los Goron no son sino simbolismos de la incapacidad de Darmani de seguir adelante y de aceptar que él ya no está ahí para ayudar a su tribu. Si bien sus intenciones son nobles, su miedo a la muerte es tal que intenta recurrir incluso a la magia para llegar a evitarla y acabar lo empezado, pues considera que sólo así podrá marchar en paz. Sin embargo, no es hasta que Link toca la ***Canción de Curación*** cuando el alma de Darmani puede descansar. Por otro lado, la ***Nana Goron*** sería la contraparte de la Sonata del Despertar: su poder es el de hacer dormir a los Goron; el de reposar los problemas.

Pero el simbolismo va más allá. **Goth**, el jefe del Templo del Pico Nevado, es una criatura mecánica imparable que se mueve en círculos constantemente y sólo Link, con la fuerza de un héroe Goron, podrá detenerlo. Mientras Goth

Imágenes del juego









Una teoría casi confirmada

—

Eiji Aonuma, director del título, confirmó que esta interesante teoría es cierta en gran parte, aunque quizá no en su totalidad. Si bien es cierto que cada episodio está **protagonizado intencionalmente por una emoción** concreta que coincide con estas cinco fases, *Majora's Mask* también tiene la intención de transmitir una amalgama de sentimientos que puedan crear un vínculo con el jugador, ya que éste experimentaría emociones profundas y complejas a través de esta brillante historia.

representa cómo rumiamos el dolor, el detenerlo no es más que una metáfora de cómo nos paramos a pensar por un momento, aceptar la tragedia y, finalmente, descansar en paz.

El guitarrista **Mikau** nos sobrecogió a muchos cuando, encarnando a Link, lo encontramos moribundo en la costa de la **Gran Bahía**. Nuestro héroe descubre que la novia de este músico, llamada **Lulú**, no sólo es la cantante principal de su grupo, sino que también engendró un total de **siete huevos Zora**. Pero cuando la Gran Bahía se vio afectada por las altas temperaturas y el agua turbia, Lulú se vio obligada a tomar la decisión de llevarlos al Laboratorio de Desarrollo Marino para garantizar su salud; algo que no ocurriría, ya que serían robados por unos piratas Gerudo que acabarían perdiéndolos cerca de la Roca Pináculo.

La muerte de Mikau podría pasar desapercibida gracias a la Máscara Zora, de modo que la tristeza que aflige a Lulú tiene otro origen. El hecho de haber perdido a sus crías la sitúa en un estado de aflicción tal que se aísla voluntariamente de todo aquello que la rodea mientras observa en la lejanía el Templo de la Gran Bahía. Al fin y al cabo, se afirma que la mayor tristeza es la que experimenta una madre cuando pierde a sus hijos, y es por eso que Lulú se encuentra en un estado anímico peligrosamente débil. La Gran Bahía se convierte así en un lugar lleno de retazos de la **depresión** de Lulú.

Los siete huevos de Lulú representan las siete notas musicales que la criatura necesita para volver a encontrarse a sí misma a través de su pasión: la música. Es por eso que estos siete pequeños huevos le enseñarán a Link a entonar el ***Bossanova de las Olas***, con el que nuestro héroe le devolverá la voz a Lulú y podrá enfrentarse a Gyorg en el Temple de la Gran Bahía.

El **Valle Ikana** es un páramo abandonado en las regiones orientales de Termina. Después de eones de sangrientas guerras lideradas por el rey Igus du Ikana, sólo queda el rastro de la destrucción y la desolación. En las tierras inhóspitas del Cañón de Ikana Link deberá hacer frente a su propio dolor, ya que apenas quedan un par de seres vivos en la zona con los que interactuar. Esto hace que nuestro héroe no pueda encontrar más máscaras que obtener y, por tanto, se queda sin nuevas identidades de las que apropiarse, por lo que lo único que le queda es **él mismo**.

Al entonar la ***Elegía al Vacío***, Link consigue crear un ínfimo ejército de soldados sin arma representados por él mismo en sus diferentes formas. Cuatro fases que ha tenido que superar para llegar a la etapa final. Cascarones vacíos sin un rastro de vida o de humanidad que sólo sirven para ver la luz al final del oscuro túnel. Gracias a estas estatuas, Link consigue alcanzar el pináculo del **Templo de la Torre de Piedra**, lugar en el que alterará la gravedad para ascender y caminar por el mismo cielo. Cuando se da de bruces con el **Maestro Garo**, sólo las **Flechas de Luz** podrán salvarle de la oscuridad en una batalla que enfrenta a los contrarios más antiguos de la creación. La victoria de Link no sólo es una batalla ganada; es un momento de serenidad espiritual propia de aquel que por fin se ha encontrado a sí mismo y ha dejado atrás el dolor de lo irremediable, **aceptándolo**.

Quizá es por esto que la máscara de la **Fiera Deidad** sólo puede obtenerse una vez son entregadas todas las máscaras —salvo aquellas que nos transforman en Deku, Zora y Goron— a los **Niños Lunares**. Al dejar de asumir una identidad que no es suya y aceptar su propia naturaleza, Link es capaz de convertirse en un todopoderoso Dios de aspecto adulto, maduro e imponente; todo lo contrario a su antítesis en la obra, **Skull Kid**. Éste, de aspecto aniñado y actitud infantil, perdió a sus amigos —**los Cuatro Gigantes**— cuando retornaron a su sueño en los cuatro puntos cardinales de Termina, y no pudo superar el vacío que dejaron en su corazón. Mientras la Fiera Deidad obtiene sus poderes de la madurez que uno experimenta al dejar atrás el dolor y la pena, Skull Kid se mantiene como un **niño perdido** debido a su incapacidad de superar la tragedia y la pérdida.

Afortunadamente, Termina será salvada y Skull Kid se reconciliará con sus amigos, con Link y consigo mismo. Mientras nuestro héroe ha aprendido a caminar solo, apreciando los momentos vividos con cada persona que encuentra en su periplo, Skull Kid **se queda atrás**. Link, embelesado por la sensación de aceptación, le ofrece su amistad a este ser, que apenas sumergido en las primeras etapas del duelo, necesita curar las heridas del alma.

A Skull Kid aún le quedará un largo camino que recorrer, pero **se dirige a la dirección correcta** cuando acompaña a su nuevo amigo, Link, al Bosque Perdido. ■

"A SKULL KID LE QUEDARÁ UN LARGO CAMINO QUE RECORRER"



LA TRAGEDIA DE SKULL KID

El pequeño flautista que apareciera en Ocarina of Time protagonizará la mayor tragedia de *Majora's Mask*. Deprimido por la pérdido de las Cuatro Gigantes, **Skull Kid roba la máscara de Majora al Vendedor de la Máscara Feliz**, sintiéndose atraído por su malévolo poder en un desesperado intento de superar la pérdida que aflige su corazón.



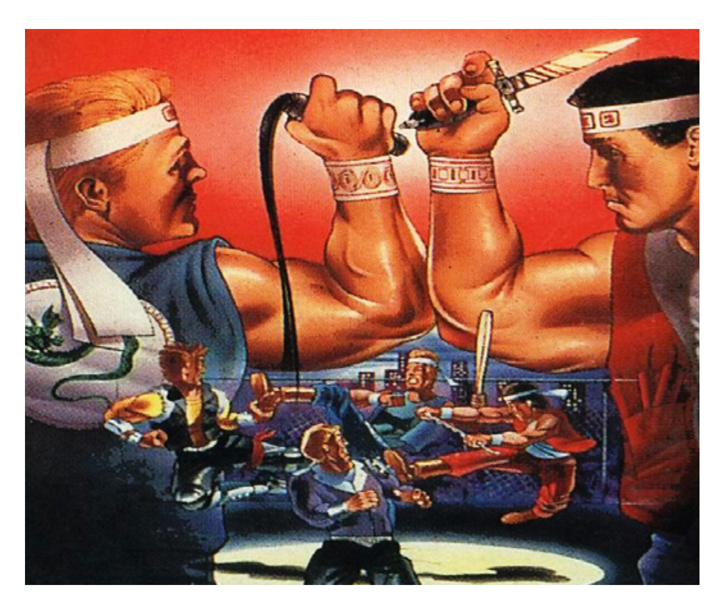
Beat 'em UP!

DE LA ABUNDANCIA_
A LA EXTINCIÓN

Hacido y criado en los ochenta, gran parte de mis recuerdos de ocio infantil están asociados a los salones recreativos. De niño, suplicaba a mis progenitores que me dieran unas monedas para invertir en «las maquinitas» —como las llamaban nuestros padres—, esto es, a **los arcades que gobernaban estos lugares.**

Recuerdo que con el paso de los años, comencé a dedicar gran parte de los ahorros que reunía probando todas las **novedades** que se ponían a mi alcance.

La década de los noventa fue toda una época de júbilo para mi yo adolescente, pues mi género favorito copaba las salas. Los *beat 'em up*, **los juegos de tú contra todo el mundo**, suponían una experiencia de lo más adictiva. Los últimos años del milenio nos dejaron montones de joyas para el recuerdo, pero también marcaron el fin de su efímero reinado. El auge del entretenimiento doméstico hizo que las compañías pusieran su atención en este nuevo mercado, dejando morir a un rey que otrora había conquistado los corazones de toda una generación.







"TÚ CONTRA EL MUNDO A BASE DE TORTAZO LIMPIO"

ORIGINAL DE MULTIPLATAFORMA
POR **JAVIER**BELLO



Como mencionaba antes, mi patio de recreo favorito fueron los salones recreativos. Eran **los centros de ocio más populares** de los 80 y los 90, cuando tener consola u ordenador en el hogar estaba relegado a las familias más pudientes. E incluso cuando nos pudimos permitir estas máquinas, sus experiencias ni se acercaban a lo que los arcades nos ofrecían en sus salas.

Las grandes desarrolladoras destinaban gran parte de sus esfuerzos a crear el título del momento, tratando de cimentar su reputación en el mundillo. Capcom, Konami, Taito, Sega y otras grandes empresas **labraron sus carreras con este negocio**. Eso dio como resultado la creación de grandes clásicos de la industria que todavía no se han olvidado.

Durante estos años verían la luz muchas franquicias de éxito, en especial en los géneros de lucha y plataformas. Y dentro de la categoría dedicada a repartir mamporros virtuales, hubo **una que brilló con luz propia: los *beat 'em up***. Traducido literalmente vendría a significar «*¡machácalos a todos!*», pero generalmente, se le define como «*tú contra el mundo*».

La estructura de este tipo de juegos era sencilla. Comenzaban con una presentación de porque debíamos luchar, siendo la opción más popular la del secuestro de la novia del protagonista. El villano solía ser el líder de una banda u organización criminal, que tenía a su disposición toda una legión de lacayos dispuestos a pararnos. A partir de ahí, lo que restaba era abrirnos camino a tortazo limpio por **niveles de *scroll* lateral**, teniendo que derrotar a un jefe al final de cada uno para poder superar la fase.

La jugabilidad era igual de simple, ideada para que cualquiera pudiera dominar sus mecánicas rapidamente, y disfrutara viendo cuan lejos podía llegar. Era habitual poder jugar a dobles para contar con la ayuda de un amigo, siendo algo muy necesario ya que estos juegos tenían otra característica esencial: **estaban diseñados para ser injustos**.

"MECÁNICAS SIMPLES Y ADICTIVAS GARANTIZABAN LA DIVERSIÓN"

Este género solía producir títulos de **extensión relativamente corta**, pudiendo acabar la mayoría en menos de media hora. Debido a ello, la dificultad de los *beat 'em up* resultaba **frustrante para prolongar la experiencia**. Los jefes o los peligros de los niveles eran claro ejemplo de esto, forzándonos a pagar por más créditos para superar los picos de dificultad. Por fortuna, a medida que fueron surgiendo nuevas obras en el género, **esta fórmula fue ajustándose** a la habilidad del jugador, con desafíos exigentes que se podían superar con la práctica y no a base de monedas e incontables horas de ensayo y error.

También ayudó el hecho de que los héroes que manejábamos fueran ganando más talentos conforme se definieron los estándares del género. **Algunas de las dotes esenciales incluían** dar guantazos con diferentes combinaciones de golpes, patadas voladoras, agarres, ataques especiales, uso de todo tipo de armas y rebuscar en los contenedores de basura en busca de pollos asados o hamburguesas que recuperaban nuestra salud.

Desde principios de los 80, este género dominó los salones recreativos y posteriormente las consolas domésticas, hasta que fue perdiendo fuelle con la entrada del nuevo milenio. Su historia nos ha dejado muchos clásicos, y los citados a continuación son **algunos de los más destacados**.

LA POPULARIDAD PUEDE SER EFÍMERA

ASCENSO Y DESCENSO **METEÓRICO**

La trayectoria de los *beat 'em up* tuvo un comienzo modesto, experimentando un estrellato inesperado que lo convirtió en el género dominante durante toda una década, tras la cual experimentó un declive que lo alejó de la gloria de antaño para transformarlo en un icono de la nostalgia.

En 1984 salió a la luz el que frecuentemente es considerado como el *beat 'em up* primigenio, ***Kung-Fu Master***. Inspirado en las películas *Los Super Camorristas* de Jackie Chan y *Juego con la Muerte* de Bruce Lee, este pionero del género **creó los pilares de la fórmula**. Encarnábamos a un maestro de kung-fu que debía rescatar a su novia de un señor del crimer conocido como Mr. X. La acción transcurría en una torre de cinco pisos que teníamos que atravesar de lado a lado derrotando a hordas de enemigos, enfrentándonos a uno de los lugartenientes del villano al final de cada piso para continuar la ascensión hasta hacer frente al jefazo.

Las ideas que dicho título puso sobre la mesa de trabajo sirvieron para dar a luz a ***Renegade (1986)***. Este videojuego fue una conversión del original japonés *Nekketsu Kōha Kunio-kun* (que se podría traducir como *Kunio, el tipo duro de Nekketsu*). **La diferencia radicaba en su apartado visual**. La versión nipona presentaba a un fortachón de instituto que se enfrenta a una serie de bandas que han pegado a un amigo suyo, mientras que la occidental sigue el patrón del rescate de la novia de manos del malo de turno. *Renegade* fue muy influido por la película de culto ochentera *The Warriors*, ofreciendo una estética muy similar a la del filme.

Jugablemente, **expandió las pautas de la fórmula**, añadió diferentes tipos de enemigos y la posibilidad de ejecutar diversas maniobras combativas como agarres y patadas voladoras. Además, se introdujo la profundidad en los escenarios, de forma que era posible desplazarse de arriba a abajo y no solo hacia los lados.

Dos jugadores para el doble de diversión

—

La jugabilidad cooperativa se convirtió en una de las señas de identidad de los *beat 'em up*, multiplicando por dos la experiencia.



La recreativa causó furor en los salones, generando *ports* para todas las plataformas de la época y sirviendo de embrión para la obra que daría el pistoletazo de salida definitivo a la popularidad del género.

Corría el año **1987** cuando ***Double Dragon*** aterrizó en los arcades de todo el mundo. Inmediatamente se convirtió en un fenómeno. Su principal innovación fue la posibilidad de afrontar el reto en compañía de un amigo, siendo **la primera experiencia cooperativa del género**. Asimismo, podíamos usar armas arrebatadas a los enemigos, por no hablar de que gráficamente era muy superior. El periplo de los gemelos Billy y Jimmy Lee se convirtió en todo un referente, a partir del cual comenzó la era dorada de los *beat 'em up* en todas las plataformas.

Sega y Capcom abrieron la veda en 1989 con ***Golden Axe*** y ***Final Fight*** respectivamente. Siguiendo la estela de explotar las posibilidades cooperativas, ambos presentaban **varios personajes a elegir con diferentes fortalezas**. La obra de SEGA introdujo ataques mágicos que copaban toda la pantalla, así como la posibilidad de montar diferentes bestias para ayudarnos en la batalla. Por su lado, *Final Fight* iba a ser la secuela de *Street Fighter*, bajo el nombre provisional de *Street Fighter 1989*, pero finalmente saltó al territorio *beat 'em up*. Destacó por el tamaño de sus *sprites*, su impresionante calidad gráfica y un amplio repertorio de golpes. Ambos juegos fueron muy exitosos y **contaron con varias secuelas** en las consolas domésticas.

A partir de aquí, el género asentó su popularidad y comenzó a ser la base sobre la que edificar los videojuegos de ▸



las series de éxito de la televisión. Prueba de ello fueron las recreativas de ***Las Tortugas Ninja (1989)***, ***Los Simpsons (1991)*** o la ***Patrulla X (1992)***. No solo recreaban fielmente el universo y los personajes de su homónimo televisivo, sino que ofrecían la **posibilidad de cuatro jugadores simultáneos**, algo que fue muy llamativo en la época.

Conforme pasaron los años, la inspiración llegaría también de los comics, con obras como ***Cadillacs & Dinosaurs (1993)***, ***The Punisher (1993)*** o ***Alien vs. Predator (1994)***, que sin añadir grandes novedades jugables, fueron aclamados en los salones.

SEGA se inspiró en la lucha callejera de Capcom para crear **una de las trilogías más queridas** del catálogo de Mega Drive con ***Streets of Rage (1991-94)***. Por su parte, la compañía de Osaka llegó a un acuerdo con TSR para crear un arcade basado en el icónico juego de rol *Dragones & Mazmorras*, desarrollando ***Tower of Doom (1993)*** y ***Shadows over Mystara (1996)***, dos obras que capturaron a la perfección la presentación y las mecánicas del juego de mesa.

Conforme finalizaba el milenio, se comenzaron a explorar las posibilidades de las **tres dimensiones**. El título más recordado de esa vertiente fue ***Die Hard (1996)***, que en Japón se llamó *Dynamite Deka* por problemas con la licencia. Revivíamos la limpieza del edificio Nakatomi en una representación en tres dimensiones bastante tosca, aunque el juego fuera entretenido. Lo más destacable fue la inclusión de ***Quick Time Events*** entre niveles, que nos penalizaban con daño o un combate extra si fallábamos. La obra tuvo una secuela, ***Dynamite Cop (1998)***, que solo llegó a recreativas.

La tendencia de los *beat 'em up* tridimensionales nunca llegó a cuajar del todo, destacando juegos como ***Fighting Force (1997)*** o ***Zombi Revenge (1999)***, lo que significó **el principio del fin.**

"EL NUEVO MILENIO MARCÓ EL DECLIVE DEL GÉNERO"

La llegada de las consolas de 32 bits a la mayoría de hogares y su potencial técnico, decantó la atención de las compañías hacia el desarrollo de nuevas experiencias jugables. Los *beat 'em up* **habían exprimido al máximo su fórmula** y las desarrolladoras fueron perdiendo el interés en ellos.

Así, la primera década de los 2000 dio a luz a muy pocos títulos dedicados a este tipo de juegos, la mayoría muy olvidables. Hubo excepciones por supuesto, como el genial ***Castle Crashers (2006)***, que con su tono desenfadado y su **jugabilidad nostálgica** atrajo mucho la atención de los necesitados de acción a la antigua usanza.

Habría que esperar hasta 2010 para que de la mano de Ubisoft pudieramos disfrutar de otro título destacable, ***Scott Pilgrim vs. the World***. Basado en las novelas gráficas e inspirado en la jugabilidad del clásico de Nintendo *River City Ransom*, la lucha de Scott contra los malvados Ex de Ramona **hizo las delicias de los amantes del género**, pero paso sin pena ni gloria entre el público general.

Finalmente, Atlus ofreció la primera experiencia potente en muchos años con ***Dragon's Crowd (2013)***, considerado como un **heredero espiritual** de los títulos de *D&D* de Capcom y con unos valores de producción sobresalientes.

En la actualidad, este tipo de juegos sigue llegando con cuenta gotas, y es generalmente en **la escena indie** donde pueden verse este tipo de propuestas. Los más abundantes son los ***fanmade games***, con ambiciosos proyectos como ***Streets of Rage Remake***, ***Crisis Evil*** y montones de adaptaciones de los juegos de lucha de SNK al formato *beat 'em up*.

Este tipo de juegos dejaron **un legado importante** y siempre tendrán un lugar especial en mi corazón. De este modo, recuerdo con cariño cada moneda invertida en *las maquinitas*. ■

Imágenes del juego









DONKEY KONG_ COUNTRY

EL ALZAMIENTO DE UN NUEVO ICONO PARA NINTENDO

ORIGINAL DE SUPER NINTENDO

POR **JAVIER**BELLO

Aunque a día de hoy es una figura ampliamente reconocida en la industria del videojuego, el gorila más famoso del mundillo comenzó su carrera como el primer enemigo de Jumpman en el **legendario arcade** que le dio nombre. No obstante, aunque el icónico fontanero italiano trascendió la recreativa para pasar a ser una de las mascotas más aclamadas del mundo, no ocurrió lo mismo con el malhumorado simio hasta **la década de los 90**.

Corría el verano de 1993, cuando Tony Hartamn —ejecutivo de Nintendo América por aquel entonces— se encontraba de viaje en busca de nuevas ideas y se topó con algo que de inmediato captó su atención. Se trataba de una simple animación de 10 fotogramas realizada con técnicas de modelado por ordenador y que **Rare había conseguido adaptar a un cartucho de Super Nintendo**. Dándose cuenta del tremendo potencial que representaba, volvió a la sede de Nintendo, donde obtuvo el apoyo de Genyo Takeda y Shigeru Miyamoto para **brindarle la oportunidad al joven estudio** de producir un juego empleando esta tecnología.

Aunque dicha técnica tenía muchas posibilidades, el proyecto necesitaba un gancho potente para identificarlo como un nuevo clásico de Nintendo en ciernes. En vez de recurrir a personajes ya asentados, **decidieron volver a las raíces de la compañía**, rescatando del olvido a uno de los responsables de edificar el éxito de la empresa nipona en la industria. Donkey Kong volvió a saltar al estrellato para conquistar a una nueva generación. Shigeru Miyamato se encargó de **rediseñar al personaje**, modernizando su imagen y expandiendo su universo, de manera que Rare pudiera desplegar toda la creatividad posible a la hora de crear el mundo en el que se asentaría este nuevo Donkey Kong. El renovado gorila **dejó de lado su papel de villano y se convirtió en héroe**, pero guardó su relación con el original al tratarse del nieto del primer Kong. El equipo tuvo la idea de crear a toda una familia simiesca que ayudara al protagonista a lo largo de su aventura. Así, el antes mencionado abuelo respondía al nombre de **Cranky Kong** y nos ofrecía pistas sobre los secretos de los niveles. **Funky Kong** era el primo de Donkey y nos permitía hacer viaje rápido por zonas del mapa ya superadas. **Candy Kong** era la media naranja del héroe y quien guardaba nuestra partida. Y por último, y sin duda el más importante, teníamos a

IMAGEN: RARE

Diddy Kong, compañero inseparable del protagonista, con quien formaba una suerte de dúo dinámico que duplicaba las posibilidades jugables.

A la hora de diseñar el juego, Rare buscó distanciarse lo máximo posible del diseño del original, reimaginando al personaje en una amplia variedad de entornos alejados de los rascacielos. De esta forma, *Donkey Kong Country* nos presentaba **toda una amalgama de escenarios** para su aventura plataformera. Transitábamos por niveles selváticos donde la familia Kong tenía su residencia para adentrarnos en zonas pantanosas, escalar montañas nevadas, zambullirnos en niveles acuáticos o atravesar velozmente minas abandonadas a bordo de un vagón minero.

El objetivo era **sacar partido a su calidad gráfica** en cada nueva fase, tratar de asombrar al jugador con cada nueva pantalla que descubría. Al fin y al cabo, la propuesta era muy similar a cualquier otro título del género, por lo que debía destacar ofreciendo algo que, por aquel entonces, otros no podían conseguir.

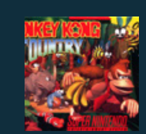
El objetivo en *Donkey Kong Country* era muy sencillo, recuperar la reserva de platanos de la familia Kong, robada por **la banda de piratas Kremling**, una legión de cocodrilos antropomórficos que se han adueñado de las islas donde transcurre la acción del juego.

"LA OBRA DE RARE SERÍA UNA DE LAS JOYAS DE SU GENERACIÓN"

La aventura da comienzo justo después del saqueo, luego de que los lagartos metán al pobre Diddy en un barril al encontrárselo de guardia en el almacén. Nada más llega el amanecer, Donkey descubre lo que ha pasado y no tarda en liberar a su camarada, resolviendo ir detrás de estos ladrones para darles **una buena lección al estilo Kong**.

Está claro que la premisa no era muy original, consistiendo en superar siete mundos que se repartían en 40 niveles, en su mayoria en *scroll* lateral, pero jugando con la verticalidad y la exploración en muchos de ellos. No obstante, lo que le ganó el estrellato al fue su **potencial técnico**.

FICHA TÉCNICA



Título original:
Donkey Kong Country
Desarrolla
Rare
Distribuidora
Nintendo
—
Director
Tim y Chris Stamper
Productor
Tim y Chris Stamper
Programador
Chris Sutherland
Artista
Shigeru Miyamoto
Diseño del juego
Gregg Mayles
Compositores:
David Wise
Eveline Novakovic
Robin Beanland
—
Plataforma
Super Nintendo
Lanzamiento
24 de noviembre de 1994

UNA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA

LA OBRA DE RARE **SE ADELANTÓ A SU TIEMPO**

El potencial técnico de *Donkey Kong Country* marcó un antes y un después en el desarrollo de los videjuegos de la época, convirtiéndose en uno de los pioneros del diseño tridimensional.

De pequeño, una de las cosas que más me gustaba al comprar una revista era que ésta viniera acompañada de un vídeo con futuras novedades. No eran pocos los medios que de vez en cuando regalaban con su ejemplar una cinta con metraje de corta duración (generalmente de entre 15 y 30 minutos como mucho), en el que se nos mostraba lo que estaba por venir o se exhibían **cosas que no se podían transmitir solamente con palabras**. *Donkey Kong Country* perteneció al segundo grupo.

Recuerdo con cariño el vídeo que Nintendo lanzó para promocionar su nuevo portento. Se trataba de un «cómo se hizo», poniendo **mucho énfasis en su desarrollo técnico** y con una presentación digna de las *sitcom* de los 90. No fueron los únicos. Numerosas revistas dedicaron reportajes y avances al tema porque *Donkey Kong Country* estaba destinado a convertirse en uno de los referentes de su generación.

Una de sus características más llamativas eran los **32 megas** de los que hacia gala el cartucho, siendo una de las cosas más resaltadas en los anuncios del juego. Hoy en día, semejante cantidad no es nada, ahora que los títulos superan fácilmente esa cifra en gigas. Pero en una época en la que la mayoría de videojuegos consistían en unos cuantos cientos de kilobytes o media docena de megas en los títulos más extensos, supuso todo un hito tecnológico.

"EL ESTUDIO TARDÓ 18 MESES EN CREAR AL NUEVO DONKEY KONG"

La razón por la que necesitaba tanta memoria, fue la **utilización de la técnica ACM** (*Advanced Computer Modeling*). Se trataba de un proceso de modelado avanzado, que permitia renderizar objetos en tres dimensiones hasta darles textura. De esta manera, el diseño del personaje podía trasladar su versión animada en tres dimensiones dentro del juego, proporcionando como resultado una presentación gráfica nunca vista hasta entonces. En aquella época, esta técnica **tan solo se había utilizado en el cine**, en peliculas del calibre de *Terminator 2* o *Jurassic Park*, tan aclamadas por la calidad de sus efectos especiales. El problema es que era cara, muy cara, hasta el punto de que **Rare habría acabado en bancarrota** si el juego no hubiera sido un éxito.

El riesgo valió la pena al final y también fomentó la relación entre Nintendo y Sillicon Graphics, quienes fueron los encargados de proveer los equipos necesarios para el desarrollo, y que más adelante se involucraron en la creación de Nintendo 64.

Gracias a este proceso, Donkey y Diddy parecian cobrar vida en pantalla, ayudados por una cuidada animación extraida de los **movimientos de gorilas reales** que Rare documentó visitando un zoológico local. La única pega del resultado es que solo los Kong se beneficiaron de este trato tan detallado. El resto de personajes, en especial la mayoria de los enemigos, disponian de **animaciones mucho más limitadas**, con andares y gestos de lo más ortopédicos que le restaban algo de valor al conjunto.

En cualquier caso, *Donkey Kong Country* no solo pasó a la historia por su calidad visual, sino también por su **excelente jugabilidad y diseño de niveles**.

En su concepción, la cúpula de Nintendo quería **un juego exigente** pero que no quedara fuera del alcance de la mayoría, además de disponer de suficientes desafios para el público más veterano. Esto se materializó de diversas formas.

Originalmente, Donkey iba a contar con una barra de vida. Pero cuando se estableció que iría acompañado por Diddy, se decidió que al recibir el primer golpe perderíamos a nuestro compañero; al segundo, una vida. También se introdujeron **varios**

Imágenes del juego





power ups en forma de animales que los Kong podían montar para que les ayudaran en niveles concretos. Se presentaban así como **aliados temporales** que no eran necesarios para superar el nivel, pero sí para facilitar su tránsito y llegar a zonas secretas. Y es esto último, las fases ocultas, por lo que es más célebre el título.

Repartidas a lo largo de sus 40 niveles, hay escondidas **más de 100 fases de bonus** donde podíamos recolectar platanos y vidas extras. Encontrar todos estos secretos es una tarea solo apta para los jugadores más entusiastas, además de ser un requisito para obtenter el 100 % del juego y recibir una felicitación por parte de Cranky Kong.

Otro de sus elementos característicos fueron **las secciones de barriles cañón**. Toneles que nos disparaban en la dirección de su apertura y que suponían todo un **puzle plataformero** en más de una ocasión. He de reconocer que varias de las fases copadas de estos retos —en especial la zona de las montañas heladas— supuso más de una tarde de frustración para mí, aunque ahora lo recuerde con cariño.

Probablemente, **el único punto débil a nivel jugable** eran los enfrentamientos contra los jefes. Con la excepción del líder de los Kremling y jefe final de la aventura, el resto de adversarios resultaban demasiado fáciles y olvidables.

No puedo cerrar esta remembranza sin mencionar **la música del título**. La gran variedad en la composición de su banda sonora fue la guinda que coronó este pastel. Con melodías que parecían tonadillas tribales para las fases en la selva, música tecno con un ambiente opresivo en la fábrica, el tema cargado de energía y ritmo de Funky Kong o el que a título personal considero el mejor tema ambiental de la historia compuesto para una fase acuática. Al estudio le gustó tanto el conjunto que **decidieron grabar un disco y comercializarlo**. Esta práctica era muy popular en Japón, pero fue algo prácticamente insólito en el mercado occidental. Una vez más, se pone en relieve la influencia que *Donkey Kong Country* supuso para esta industria.

A pesar de que Rare ya había hecho méritos en el mundillo, fue este gran trabajo para Nintendo lo que le abriría las puertas de la excelencia. **El estudio no se dormiría en los laureles** y crearía dos secuelas para la saga en Super Nintendo, que cimentarían la popularidad de este nuevo icono. ■



FEAR EFFECT_
CURIOSO PIONERO

EL JUEGO QUE NO SE PARECÍA A NINGÚN OTRO

ORIGINAL DE PLAYSTATION
POR **CÉSAR**OTERO

De vez en cuando surgen juegos únicos, juegos que aunque beben del ADN de otros no se parecen a ninguno. Son títulos genuinos, excepcionales, diferentes, *rara avis* del mercado que no se les puede comparar con nada a nivel de similitud en conjunto. Son **los primeros de su especie**, y en no pocas ocasiones, los únicos de su especie. *Fear Effect* fue eso en el año 2000, un «extraño», por suerte y por desgracia, único que creó una serie que desapareció tan rápido como llegó.

MILENIO Y DESPEDIDA

Saltamos 18 años atrás, al año 2000. Es el nuevo milenio, y todo el mundo mira hacia la tecnología que llegará. Llevamos móviles Nokia, Ericsson o Alcatel que sólo sirven para llamar y usan teclado, los reproductores de DVD se estandarizan en precio, y la primera PlayStation, que lleva casi 6 años en el mercado, se prepara para cederle ese año las riendas a su sucesora, una PlayStation 2 que durante un lustro va a arrasar.

Pero el final de una consola coincide con su canto de cisne, que incluye la salida en esos meses para la PSX de **joyas** como *Vagrant Story*, *Parasite Eve 2*, *Dino Crisis 2*, *Wild Arms 2*, *Chrono Cross*, *Koudelka*, *Tony Hawk 2*, *Spider-man*, *Colin McRae 2.0*, *Spyro 3* o *Final Fantasy IX*. Aunque hay uno más, un tal *Fear Effect* que sale en pleno verano, del que no sabemos nada... Y que precisamente por eso nos pilla de la manera más desprevenida posible.

A LA CUARTA VA LA VENCIDA

Fundada en 1992, Kronos Digital Entertainment es una desarrolladora americana que se convierte en **uno de los primeros estudios** en crear juegos de lucha 3D, concretamente tres: *Criticom*, *Dark Rift* y *Cardinal Syn*. Pero aunque visualmente son llamativos y alguno como *Dark Rift* pudo presumir de ser el primer arcade de lucha a 60 frames de Nintendo 64, lo cierto es que la crítica especializada llamaba a esos juegos la «**Trilogía del Terror**», ya que sus críticas no fueron precisamente buenas. Tras estrenar *Cardinal Syn* en el 98, Kronos, que se ha pasado la década en el género de la lucha, **decide que su 4º proyecto será diferente**. Tan distinto que no se parecerá a nada.

Asegurando la distribución con una editora de peso como Eidos Interactive, que en esa época disfrutaba del respeto y el éxito con sagas como la pentalogía inicial de *Tomb Raider*, *Commandos: Behind Enemy Lines* o

IMAGEN: KRONOS DIGITAL ENTERTAINMENT

las series *Legacy of Kain / Soul Reaver* (que alguien traiga a Kain y Raziel de vuelta, POR FAVOR), Kronos se aseguró fondos para su proyecto más ambicioso: una aventura que **mezcló diferentes mecánicas**, alternó distintos personajes y pergeñó un estilo propio visual y narrativo.

FUTURISMO Y MITOLOGÍA

Uno de los rasgos distintivos de *Fear Effect* es que jugaba a crear una historia en la que conocíamos el inicio, pero en la vida acertaríamos el final —igual que *Sospechosos Habituales* de Bryan Singer—. El juego arrancaba con un escenario puro *Cyberpunk* en una Hong Kong futurista deudora de *Ghost in the Shell*, en la que **3 mercenarios de sórdidos pasados** son contratados para intervenir en el secuestro de la hija de un jefe de las Tríadas.

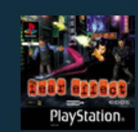
Pero ese es el inicio, pronto la cosa deriva a una trama en la que **el *Cyberpunk* se fusiona con la mitología oriental** —la propia intro del juego ya es una suerte de *seudospoiler* sintoísta sobre el cariz fantástico del juego—, y el misticismo atrapa al futurismo de unos personajes logrados, dibujados con trazos más allá de los arquetipos prototípicos de antihéroes. Sobre todo Hana, la líder del trío de mercenarios, una exprostituta reconvertida en experta contratista privada, resolutiva y de sangre fría que la Angelina Jolie de esos años habría clavado en una hipotética adaptación fílmica.

> "UNA MEZCLA DE GÉNEROS E IDEAS QUE FUERON MUY INNOVADORAS"

EL FACTOR DEL MIEDO

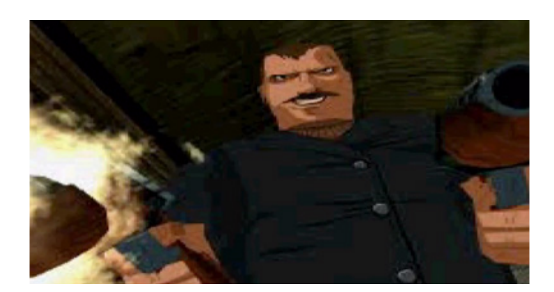
Así que de la azotea de un edificio ultramoderno de Hong Kong y de pelearnos con los ayudantes del Agente Smith de *Matrix* pronto nos vemos combatiendo en escenarios menos urbanos y contra enemigos que **no desentonarían en un *survival horror* de la época**. Y es que ese es otro elemento a favor del juego: su mezcla, su *cocktail* de jugabilidades. Cinco minutos con el mando en la mano nos indican que es una variante del *Resident Evil*, ya que *Fear Effect* usaba un desarrollo visual de **cámaras prefijadas** además de controles tipo tan-

FICHA TÉCNICA



Título original:
Fear Effect
Desarrolla
Kronos Digital Entertainment
Distribuidora
Eidos Interactive
—
Director
John Zuur Platten
Productor
John Paik
Programador
Ken Narita
Director de arte
Pakin Liptawat
Guión
John Zuur Platten
Compositor:
Matt Furniss
Jason Agolia
—
Plataforma
PlayStation
Lanzamiento
25 de febrero del 2000

Imágenes del juego





que. Pero jugad un poco más y veréis cómo parece algo distinto al *survival* habitual, porque los personajes pueden disparar y correr a la vez, rodar, esquivar, disparar a dos manos como en un film de John Woo, cargarse a varios enemigos a la vez. Y todo eso mientras resuelven **puzles de distinta naturaleza** —los típicos de busca tal objeto junto con pruebas más contextuales— con la dificultad de la época.

Pero todo dependía directamente del llamado **factor del miedo**, el que le da el título al juego y lo hacía distanciarse de todos. Porque la barra de vida de este juego era un electrocardiograma que reflejaba la actividad cardíaca del personaje. Si nos acertaba un disparo, el medidor pasaba del color verde al rojo, los latidos se aceleraban, y en ese estado el enemigo nos podía hacer más daño y nuestros disparos no eran igual de certeros. Había pastillas a modo de ítems para bajar el ritmo del medidor. Y también acciones *ingame* como resolver un puzle o cargarnos a un enemigo por la espalda en plan sigilo —mecánica también incluida—, que servían para que el personaje se relajase.

CEL SHADING Y LA TRANSICIÓN MÁS PERFECTA

Tenemos la trama, adulta y trabajada. Tenemos la novedad del ritmo cardiaco en el personaje. Tenemos un desarrollo variado y aventurero que parece mutar el movimiento de un *survival horror* dándole **más variedad, celeridad y opciones**. Nos falta la 4ª clave, la primera que veíamos, y por la que el juego se ancló al recuerdo de todos aquellos que tuvimos la suerte de conocerlo en su estreno:

"EL FACTOR DE NUESTRO MIEDO AFECTABA A LA JUGABILIDAD"



su apartado visual, que era tan ambicioso que el juego tuvo que salir en 4 discos.

Hay juegos que simplemente entran por los ojos, y *Fear Effect* era de esos. A diferencia de la tónica habitual predominante en la época, esa que destilaba cinemáticas en CGI y escenas intermedias con el motor del juego, Kronos se sacó de la manga un ardid tecnológico y concibió un título que hacía las **transiciones** entre escenas de vídeo y jugables **de forma tan sutil** que prácticamente se puede decir que no había. Adoptando una resolución visual con bandas negras arriba y abajo tanto en las cinemáticas como en la parte jugable, **la narración no se interrumpía** tras el vídeo ni pegaba saltos bruscos pasando de la CGI a los modelados poligonales, sino que tanto las escenas de vídeo como el *ingame* estaban fusionados.

¿Cómo lograba esto? Pues para empezar, el modelado de los personajes estaba hecho usando ***Cel-shading*** (de los primeros juegos en la época), y estos se movían por entornos no compuestos por los habituales fondos pre-renderizados en 2D

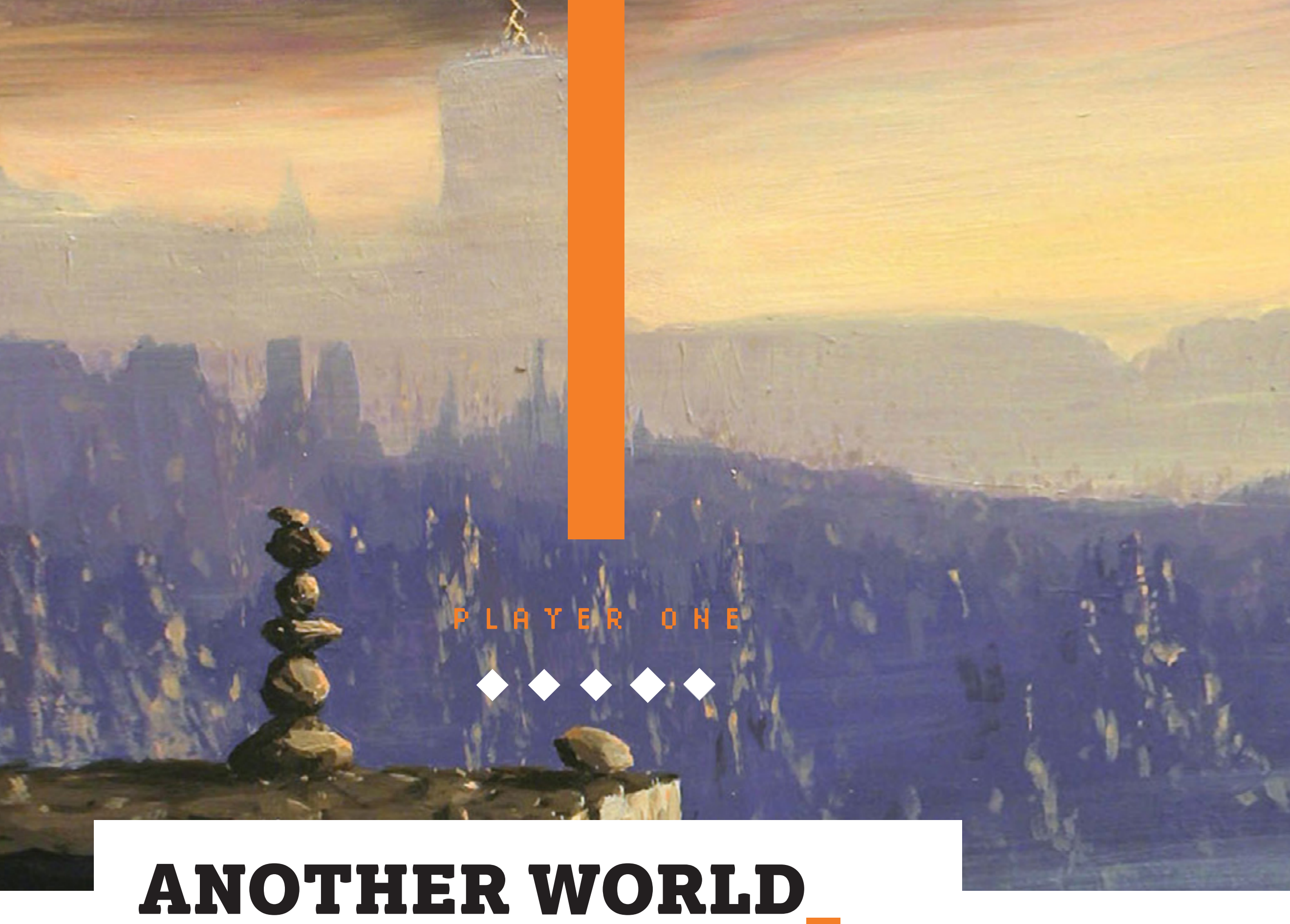


—lo habitual de la época, sobre todo en el *survival horror*—, sino hechos con vídeos en *looping* o en *streaming*, del tal manera que constantemente se veía movimiento en ellos, dándoles una inusitada vida rara de ver en esa época. Si a eso le añadimos la **amalgama en la dirección artística** de futurismo y misticismo, la combinación ya era explosiva.

LA SECUELA-PRECUELA

El juego perfecto no existe, y por tanto *Fear Effect* no estaba exento de fallos. **El principal radicaba en la jugabilidad**, que presentaba desequilibrios y no estaba afinada. Los enemigos comunes eran asequibles, pero al no tener un *gameplay* tan pulido como esos controles demandaban, los jefes finales se volvían más finales aún y vencerlos se antojaba **más complicado** de lo que realmente era por el tema del control. Pero digamos que sus bondades suplían sus carencias y la experiencia realmente merecía la pena de lo original que era.

El éxito a nivel público y crítico de la primera entrega abonó el terreno para **una rapidísima secuela** que apenas tardó un año en llegar. Y como era el 2001 y se llevaban las precuelas, *Fear Effect 2: Retro Helix* retrocedió a los hechos anteriores al primero, y de paso nos regaló un personaje genial: Rain, que era la pareja de Hanna. Sí, la serie *Fear Effect* es pionera en representar personajes lésbicos en el videojuego. Pero por desgracia me quedo sin espacio y he de ir cerrando aquí. Dejaremos *Retro Helix* y los *Fear Effect* que nunca fueron y provocaron que la saga durmiese durante dos décadas para una próxima vez. ■



ANOTHER WORLD_

MÁS ALLÁ

UN VIDEOJUEGO DE OTRO MUNDO

ORIGINAL DE MULTIPLATAFORMA
POR **ÁNGELA**MONTAÑEZ

Como su propio nombre indica, ***Another World*** **es un juego de otro mundo.** Así lo denominaron en Norteamérica, de hecho: *Out of this world*. En Japón, por su parte, lo bautizaron como *Outer World*. Sea como fuere, el título del francés **Éric Chahi** conquistó a la crítica con su atmósfera y su minimalismo. Y no es para menos, huelga decir, ya que nos encontramos ante una auténtica **obra maestra**. Y sí, lo digo en el primer párrafo.

Publicado en 1991 para la **Amiga**, *Another World* aterrizó en múltiples plataformas tales como la Atari ST, la Mega Drive y la Mega-CD de SEGA o la SNES entre tantas otras. También se remasterizó en honor a su vigésimo aniversario y pudimos disfrutarlo en Android, iOS, Nintendo 3DS o Wii U, por citar algunas. Pero volviendo al desarrollo original, *Another World* está en su grandísima mayoría firmado por Chahi. Se podría decir que es el protagonista de un cartel con **mucha letra pequeña** que sí, merece reconocimiento, pero no quita que fuese el diseñador francés quien diese a luz tanto la historia del juego como la propia portada del mismo.

Another World se puede antojar sencillo: un videojuego de plataformas en cuya pantalla deberemos sortear enemigos cada vez más poderosos mientras la curva de dificultad nos va sirviendo para entender tanto el mundo del juego como sus mecánicas. Éstas, por su parte, tampoco suponen un prodigio técnico; poco más haremos aparte de **brincar, correr, dar pataditas y disparar** un arma de tres maneras diferentes. En lo que respecta a su historia, manejaremos a un joven genio de la física llamado **Lester Knight Chaykin**, quien es teletransportado a otro planeta cuando, trabajando con un acelerador de partículas durante una tormenta, un rayo cae sobre el laboratorio e interfiere con el experimento. Tras encontrarse con extrañas y asalvajadas criaturas, Lester acabará siendo preso de unos **alienígenas humanoides**, pero escapará rápidamente de su celda con la ayuda de quien se convertirá en nuestro improvisado compañero, **Buddy**.

¿Por qué un videojuego que no nos dice nada logró camelar a la crítica? Basta con experimentar sus **primeros minutos** para averiguarlo. Yo jugué a la versión de Mega Drive y recuerdo que la introducción a la historia no me dejaba indiferente debido a su estilo tanto gráfico como cinemático. Después de eso, el personaje apareció por arte de magia hundido en el agua de una suerte de piscina y

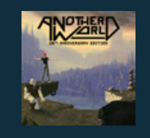
IMAGEN: DELPHINE SOFTWARE

recuerdo vívidamente cómo éste ascendía a la superficie mientras **unos tentáculos emergían de la oscuridad** para atraparme. Al salir del agua, un cielo despejado y de un hermoso azul eléctrico me permitía ver en la lejanía **dos lunas**. Huí de los tentáculos que se aventuraban a la superficie y la pantalla no se movió conmigo, sino que cortó para realizar un cambio de escena. Por el camino me encontré una especie de gusano que tuve que patear para descubrir la primera mecánica del juego. Sigo caminando y me doy de bruces con lo que más me asombró del juego y que se convirtió en mi **primer recuerdo** del mismo: un corte cinemático repentino en el que un criatura completamente negra rugía para luego perseguirme.

El impacto fue tal que la criatura no pudo hacer sino devorarme. **No me esperaba algo así**, con esa naturalidad, es cinematografía minimalista, esa presentación escueta que tanto me estaba diciendo. «¡Huye!», me gritaron en un momento. Pero la sorpresa fue tal que no pude reaccionar lo suficientemente rápido. Y mis primeros minutos con *Another World* dejaron de ser una decisión ociosa para convertirse en una **experiencia propia de la vida misma**. Me encuentro bajo el agua y mi primer impulso no es mirar hacia abajo, sino nadar hacia la superficie con una velocidad pasmosa con el fin de no ahogarme y de no dejarme atrapar por la oscuridad que siento a mis pies. Salgo a tierra y miro a mi alrededor con extrañeza. Veo dos lunas en el cielo. Estoy en un lugar desconocido, completamente surrealista para mi comprensión humana. **No sé qué estoy haciendo ni qué tengo que hacer**. Me muevo despacio, temerosa de cualquier peligro. Exploro con cuidado, midiendo mis pasos a la perfección. Aparece un animal salvaje de la nada —aunque eventualmente me doy cuenta de que estuvo rondándome desde que emergí del agua— y me ruge en la cara. Las opciones son dos: correr o no correr. Pero estoy paralizada. No corro, aunque tampoco sabría dónde ir. Me devora. **Fin de la partida**.

"NO CORRO, AUNQUE TAMPOCO SABRÍA DÓNDE IR"

FICHA TÉCNICA



Título original:
Another World
Desarrolla
Delphine Software
Distribuidora
Delphine Software
—
Director
Éric Chahi
Productor
Éric Chahi
Programador
Éric Chahi
Artista
Éric Chahi
Guion
Éric Chahi
Compositor:
Jean-François Freitas
—
Plataforma
Multiplataforma
Lanzamiento
1991

Ahí residía la magia de ese título que decidí probar por azar del destino. Había experimentado lo que habría sucedido si todo esto lo hubiese vivido en el mundo real. No era un caballero correteando por un valle desmontando esqueletos con su brillante espada y con la oportunidad de recibir un número limitado de golpes antes de perecer sin concluir su aventura; **Lester era un tipo normal y corriente en un lugar extraño**, y si le atacaba una criatura salvaje, no iba a tener un par de oportunidades más. Tampoco era un héroe capaz de enfrentarse a esa bestia con sus propias manos, ni un acróbata que podría practicar el contorsionismo más surrealista en pos de evitarla. **Lester es un tipo como tú y como yo**, y su mecánica no hace sino expresar tus decisiones y, por ende, te permite experimentar qué habría pasado si todo eso hubiese sido real. Y es que no son las tipicas decisiones de los videojuegos en los que un personaje te hace una pregunta y puedes dejar la pantalla en *stand by* mientras reflexionas los pros y los contras. Ha aparecido una bestia ante ti dispuesta a atacar y no te va a dar nada de margen para pensar en los «**y si**».

Another World se sitúa al mismo nivel que su **sobresaliente apartado técnico**, con unos escenarios tan preciosistas como minimalistas y cuyos personajes tienen un carisma especial a pesar de su imagen tosca y sencilla. Las líneas se difuminan sutilmente y los colores otorgan vitalidad a unos escenarios acompañados de una música que, como en las mejores películas de ciencia ficción, acompañan de forma muy correcta a cada momento que estamos por vivir y que nos resultarán la mar de atrapantes gracias una jugabilidad sólida y sencilla.

Pero no es casualidad que esta obra maestra atemporal cuente con dicho apartado técnico, muy característico por los **movimientos de los personajes**; movimientos que se asemejan sorprendentemente a la relidad y que, además, son increíblemente ágiles y naturales para ser propios de unas videoconsolas que, como mucho, podían presumir de 16 bits. Esto se debe a que el francés Éric Chahi, frustrado por no haber lanzado nunca un videojuego realmente exitoso durante su trayectoria, se mostró fascinado por una adaptación del videojuego *arcade Dragon's Lair* a consolas caseras. Chahi reflexionó al respecto y supuso que, mejor que animar apropiadamente cada *frame* del juego, podría ahorrar espacio y tiempo usando vectores que consiguiesen básicamente el mismo efecto. Con esa idea en mente —e imitando a Jordan Mechner con el *Prince of Persia* original— se puso manos a la obra y **se grabó a sí mismo** corriendo, saltando y cayendo al vacio Más tarde implementaría estos movimientos en *Another World* con vectores consiguiendo así el resultado que conocemos hoy en día: un videojuego extremadamente realista y fluido que era capaz de jugarse a la perfección en una videoconsola de los noventa.

Another World se corona entonces como un título digno de otro mundo no sólo por su apartado técnico y

INOLVIDABLE E INIMITABLE

EL PINÁCULO DE LA OBRA DE ÉRIC CHAHI

La innegable superioridad de *Another World* coronó la trayectoria de Éric Chahi y su éxito inspiró una secuela llamada *Heart of the Alien y* protagonizada por Buddy, pero en la que Chahi no tuvo nada que ver.

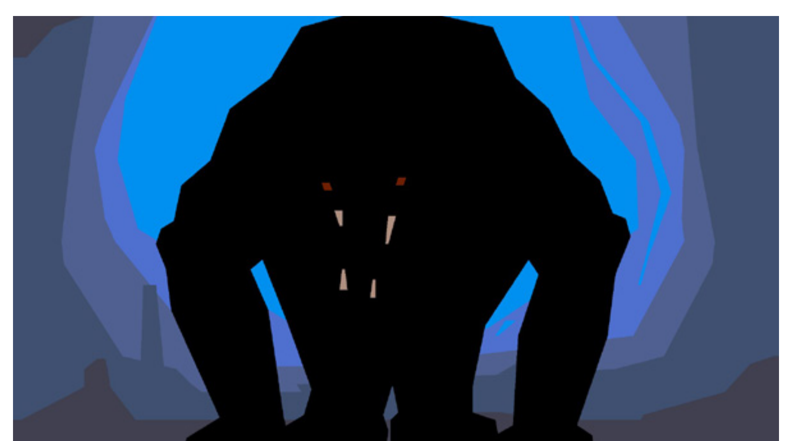


artístico, sino también porque exuda ilusión por cada poro. Su creador es un auténtico amante de lo que hace, haciendo de los videojuegos su más pura vocación; tanto, que con el objetivo de mostrarle *Another World* al mundo hizo lo imposible para desarollar un título que le mantuvo en vilo durante casi dos años antes de ver finalmente la luz. El pobre Chahi tuvo que llegar, incluso, a **economizar algunas secciones del juego**, renegándose a crear niveles y mostrando en su lugar *storyboards* estáticos en pos de su propia salud mental y física. ¿El resultado? Un **videojuego de otro mundo** que no recibió más que alabanzas cuando salió para la Amiga en 1991, y no es para menos. En aquella época, en aquella consola, *Another World* suponía el futuro. Y su éxito fue tal que se adaptó a incontables videoconsolas y regresó a nosotros durante su aniversario, demostrando que no sólo ha envejecido divinamente bien, sino que es un título que deja por los suelos, incluso, a prodigios técnicos de la actualidad, tanto a nivel artístico como a nivel técnico y jugable.

Nunca hubo un videojuego como *Another World* y nunca lo habrá. Independientemente de todos aquellos que lo imiten, *Another World* es esa obra de arte inimitable, única, que nadie podrá igualar nunca todo aquello que la convierte precisamente en eso: una obra maestra. Sus apenas cuarenta minutos de duración son más que suficientes para atrapar a cualquiera. Podremos jugar a cientos de juegos y olvidarlos en un rincón. ¿Pero *Another World*? **De tu primer contacto con *Another World* te acordarás durante toda tu vida**.

"UN VIDEOJUEGO EXTREMADAMENTE REALISTA Y FLUIDO"

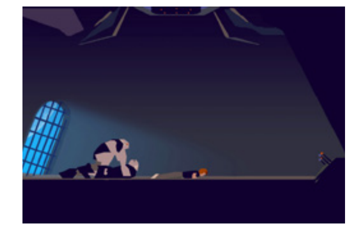
Imágenes del juego

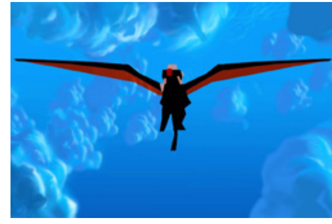


Un legado que se sostiene a día de hoy

—

No son pocos los videojuegos que se han inspirado por la excelencia de *Another World*. Empezando por el título para la Amiga *Flashback* —que se cofunde erróneamente con una secuela—, *Metal Gear Solid*, ***Silent Hill*** o *Ico* han bebido de *Another World*.







Another World es uno **de los primeros videojuegos de la historia que no incorporó HUD** —es decir, la visualización *head-up*—. No hay barra de estado, puntuación, inventario ni nada que se le asimile; sólo escenario.

El complejo —y demasiado extenso para la época— **desarrollo del juego** inspiró a Éric Chahi para crear su divertido y atrapante ***claim***: «Fueron necesario seis días para crear la Tierra. *Another World* necesitó dos años».

Originalmente se ideó un final alternativo en el cual Lester se convertiría tras su periplo en el líder absoluto del planeta alienígena en el que transcurre la historia, pero se descartó rápidamente.



SALAMANDER 2_

ESENCIA KONAMI

TRAS DIEZ AÑOS, SALAMANDER VOLVIÓ A LO BESTIA

ORIGINAL DE ARCADE

POR **CARLOS**FORCADA

Puede pasar en ocasiones con los *shoot 'em up* como con aquellos libros de «elige tu propia aventura». Hay que tomar decisiones para disfrutarlos, pero podemos descubrir en ellos mucho más de lo que muestran en su superficie. Es, de hecho, muy normal en todo lo que tiene que ver con este género, aparentemente tan repetitivo, realmente exuberante en su variedad y lleno de secretos, aunque lo que veamos en la pantalla sean **miríadas de naves de colores chillones** disparándose unas a otras en un espacio sideral dibujado a la antigua.

Hace bien poco que celebrábamos por todo lo alto un **aniversario de Konami**. Asistimos a no pocas celebraciones del legado de una de las grandes de siempre, pero lo que más disfruto de compañías con pasados tan gloriosos es su vasto arsenal de **juegos para redescubrir**, ya con la nueva luminosidad de su etiqueta *vintage*. Tanto, que en ocasiones me quedo sin palabras con títulos que me obligan a replantearme escalafones que daba por inalterables. Algo así me sucede estos días con uno de los olvidados por Konami: *Salamander 2*.

Hagamos un poco de memoria. *Salamander* fue una especie de ***spin off* de la serie *Gradius*** que se cuenta entre lo más dorado de la época más expansiva de la compañía. Prácticamente cualquiera que guste de un *shoot 'em up* le pondrá cara, y en concreto, muchos de los que aún jugamos con una NES lo gozamos como una de las mejores conversiones de una recreativa a esa consola. Son muchos menos, en cambio, los que recordarán que *Salamander* tuvo una secuela diez años después, pero la culpa no es esta vez del juego en sí. Lo es más bien del momento en el que salió y de las modas que imperaban entonces. Ambas cosas son un auténtico disparate, porque *Salamander 2* **se juega hoy día mucho mejor** que bastantes *shoot 'em up* de nuevo cuño.

En 1996, desarrollar juegos bidimensionales era poco menos que un delito, penado en primer lugar con revolcones monumentales por parte de la prensa, a los que se añadía la indiferencia de gran parte de los jugadores. Si para colmo el juego en cuestión venía en una placa recreativa y tenía que visitar los moribundos salones occidentales, muchos más nubarrones sobre el horizonte del proyecto de turno. Son muchos **injustos olvidados** los que dejaron aquellos años, aunque a algunos el tiempo ha terminado por devolverles algo del honor perdido.

IMAGEN: KONAMI

En cambio, otros como *Salamander 2* aún siguen poco menos que **ignorados**, incluso por los propios fanáticos de su género en un error de bulto que yo mismo he cometido hasta hace poco, para qué negarlo —a pesar de un apartado gráfico sensacional que se codea con lo mejor del género a nivel de gráficos en 2D—. Ya con eso debería bastar para que el juego tuviese más devotos, ahora y en su momento, pues esta secuela oculta algunas ideas como para **merecer un recuerdo más cariñoso**, en este momento fantástico a nivel creativo que viven los *shoot 'em up* en la actualidad —pese a quien pese—.

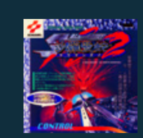
La saga *Gradius/Nemesis* ha sido desde siempre sinónimo de libertad de elección en cuanto al armamento. El primer *Salamander* traía un giro propio a la fórmula, ya que íbamos recogiendo armas directamente según nos aparecían de forma más o menos aleatoria prescindiendo de la barra de elección típica en Konami. *Salamander 2* tiene en su núcleo **una novedad muy interesante** en esta parcela, precisamente la que lo convierte en la *rara avis* que es dentro de la saga. Se llame el juego *Gradius*, *Salamander* o *Parodius*, todos sabemos qué son las

"A SU SALIDA ESTABA PASADO DE MODA. AHORA NOS ENCANTA"

bolas de energía que acompañan a *Vic Viper* y *Lord British* los ítems más relevantes de todo *shooter* de Konami. Las *option* llevan ahí desde el primer título, en 1985, y **su calado en la jugabilidad** es tan enorme que el episodio que culminó la saga basó sus mecánicas en lo que hacíamos con ellas. Pues bien, no es ese abrumador *Gradius V*, sino *Salamander 2*, el primer título donde la jugabilidad se revuelve en torno a estas *option* y la magia está en lo bien resuelto del gesto de lanzarlas como si fuesen misiles teledirigidos contra los enemigos.

Las *option* abundan mucho más en *Salamander 2* que en casi todos los demás *shooters* de Konami. No es raro aquí juntarse con tres o cuatro de ellas, o al menos no cuesta tanto como en *Gradius II*, por ejemplo. Hay un motivo para ello: en *Salamander 2* gran parte del éxito que podamos obtener reside en esa idea de lanzarlas en el momento

FICHA TÉCNICA



Título original:
Salamander 2
Desarrolla
Konami
Distribuidora
Konami
—
Director
Yutaka Haruki
Productor
Kazumi Kitaue
Programador
Hideo Ueda
Diseñador
Takashi Sagawa
Mariko Tokida
Compositores
Kiyohiko Yamane
Hideyuki Akutsu
Akira Yamaoka
—
Plataformas
Arcade
Saturn
PlayStation
Lanzamiento
Enero de 1996



justo contra los enemigos, para luego recoger de vuelta sus semillas y combinar dos de ellas en una nueva esfera. **Magistral lección de diseño jugable**, ya que lo tiene todo: fácil de explicar, sencillo de manejar y complicado de ejecutar cuando estamos esquivando todo tipo de proyectiles. Suficiente para darle al juego una personalidad propia alucinante, y soy de la opinión de que es precisamente eso lo que coloca para siempre en el mapa a un *shoot 'em up*, y su ausencia lo que lo relega a la mediocridad de lo genérico.

Valoramos los juegos añejos por lo que fueron, aunque hayan encallado en una especie de tierra de nadie en cuanto a su reputación, pero también los ensalzamos por **lo bien que se adaptan a cómo jugamos hoy día**, y es aquí donde el juego sobresale definitivamente... si tenemos claro cómo debemos acercarnos a él. Es evidente que se vieron pocas unidades en las recreativas fuera de Japón, por lo que casi todos hemos conocido este juego por las versiones para las consolas de 32 bits. Recuerdo perfectamente la sorpresa que me causó la belleza visual de este *shoot 'em up* monumental en la primera PlayStation, pero también yo andaba en otras cosas entonces, así que no ha sido hasta ahora cuando me ha dado por paladearlo a fondo. Jugando con ese heredero me-

SECUELA INESPERADA QUE **MEJORÓ CON LOS AÑOS**

Konami nos privó de bastantes *shoot'em up* que nunca salieron de tierras niponas. *Salamander 2* emerge ahora victorioso como gran ejemplo compacto de su género.

jorado de la escuela de Konami que es *Super Hydorah*, me vino su recuerdo a la memoria y fue entonces cuando me percaté de hasta qué punto es este uno de los *shooters* de Konami que mejor adapta su propuesta jugable a la realidad de hoy, aunque pueda no ser ni de lejos el mejor en general.

Dificultad, divino tesoro. Esta es la máxima de los *shoot 'em up* de la que *Salamander 2* no es una excepción si lo jugamos en el modo normal y con tres vidas, en un reto casi imposible otra vez. Por suerte, las versiones para consola permitieron adaptar la propuesta a nuestra realidad: la de humildes mortales que desean, por una vez, tener posibilidades de completar un *shoot 'em up* sin apenas continuar. **Rebajando** la dificultad a los niveles más mundanos y aumentando las vidas hasta unos límites que no son los del salón recreativo —que busca sacarnos los cuartos— *Salamander 2* se convierte en un juego **totalmente disfrutable** que podemos completar casi sin continuar a poco que nos lo tomemos en serio. De ahí que me parezca **una aventura que podemos modelar** a nuestro antojo. De hecho, jugarlo ahora me ha recordado que muchos juegos de las recreativas se convierten en verdaderos universos paralelos, si podemos adoptar el papel del operador del salón. No solamente por el número de vidas, sino también por el nivel de dificultad.

Renunciando a los desafíos frustrantes, *Salamander 2* se transforma en un videojuego idóneo para com-

probar todo lo bueno que sabía hacer Konami. Son pocos niveles y el juego se completa con una vida en veinte minutos —en su primer *loop*—, pero hay mucho que admirar más allá de **la belleza visual de sus niveles**, sobre todo los horizontales. Todos ellos son otro ejemplo perfecto de hasta qué punto se equivocaba la industria con las 2D en aquellos años, con algunos momentos realmente impagables como todo el mundo orgánico del tercer nivel —un homenaje al primer juego—, impresionante en cuanto a colorido, o el campo de asteroides del quinto que tanto ha influido a Locomalito en *Super Hydorah*. No me cabe duda: la transición de Konami a los gráficos más desarrollados de la segunda mitad de los noventa tiene aquí uno de **sus mejores ejemplos bidimensionales**; este y otros monstruos como *Gradius Gaiden* avergüenzan ahora a una industria que los consideraba fósiles anticuados. De todas maneras, hay que tener claro que no son sus gráficos lo único que no calificaría como fósil a *Salamander 2*, ya que esos fondos soberbios y ese universo biológico del primer *Salamander* no destacarían tanto si los niveles no fuesen divertidos, **y en eso el juego también saca buena nota**.

Hay muchos momentos en la campaña que redondean una experiencia *shoot 'em up* totalmente compacta una vez a los mandos. A saber: un gusano que se zampa al primer *boss* de *Salamander* descubriendo una garganta a la que podemos clavarle las nuevas *option* eyectables; un segundo nivel vertical con los clásicos soles ardientes de la saga; un paseo entre una flota de naves que nos exige ser extremadamente precisos en la navegación o, por supuesto, el extraño *boss* biológico que culmina ese festival de gusanos y células que bloquean nuestro paso en el tercer nivel. Muchas veces **no nos damos cuenta de hasta qué punto influyen estos detalles** en un *shoot 'em up*; incluso infravaloramos lo que sucede más allá de los propios enemigos que nos atacan, pero en esto destacaba el primer *Salamander* y su secuela, profundizó con notable acierto en sus ideas.

Una última faceta destaca en *Salamander 2*, como para terminar de considerarlo **una especie de compendio de todo lo bueno de Konami** sin ser de sus juegos más populares. Ya sabemos lo bien que trató esta compañía las bandas sonoras de sus videojuegos y lo bien que trabajaron en ella nombres como los de Michiru Yamane o Akira Yamaoka. *Salamander 2* lo hace extremadamente bien en este campo. Hay en él algunas **melodías realmente soberbias**. Siempre he visto al famoso *Gift from the Wind* de Detana Twin Bee como el resumen perfecto de los valores musicales de Konami, pero *Silvery Wings Again* (nivel 1) y *Sensation* (nivel 2) son puro sonido Konami del mejor nivel, con sus ideas musicales secundarias casi tan buenas como las primeras, o esos instrumentos tan típicos del Konami Kukeiha Club. **Son la guinda del pastel** en este *shooter* redondo, un juego que no solamente aguanta el tirón, sino que motiva al jugador de *shoot 'em up* a estudiar a fondo sus niveles para lanzar el ataque definitivo. Esta vez es posible, es cuestión de insistir. Si no, también se puede disfrutar de un grandísimo *shoot 'em up* al que casi nadie ha prestado la atención que merece.¿El mejor de la historia? Seguro que no, pero sí **un muy buen compendio de grandes virtudes**, fuera de los que siempre consideramos entre los top de las navecitas. Encararlo a fondo es toda una celebración no habitual de las más de cuatro décadas de Konami. ■

"SUS NIVELES ESTÁN CARGADOS DE MOMENTOS MEMORABLES"



PRODUCTOR

KAZUMI KITAUE

...

Leyenda de Konami. Productor de la maravillosa primera hornada de la compañía en Snes: *Contra III*, *Axelay*, *Super Castlevania IV*...

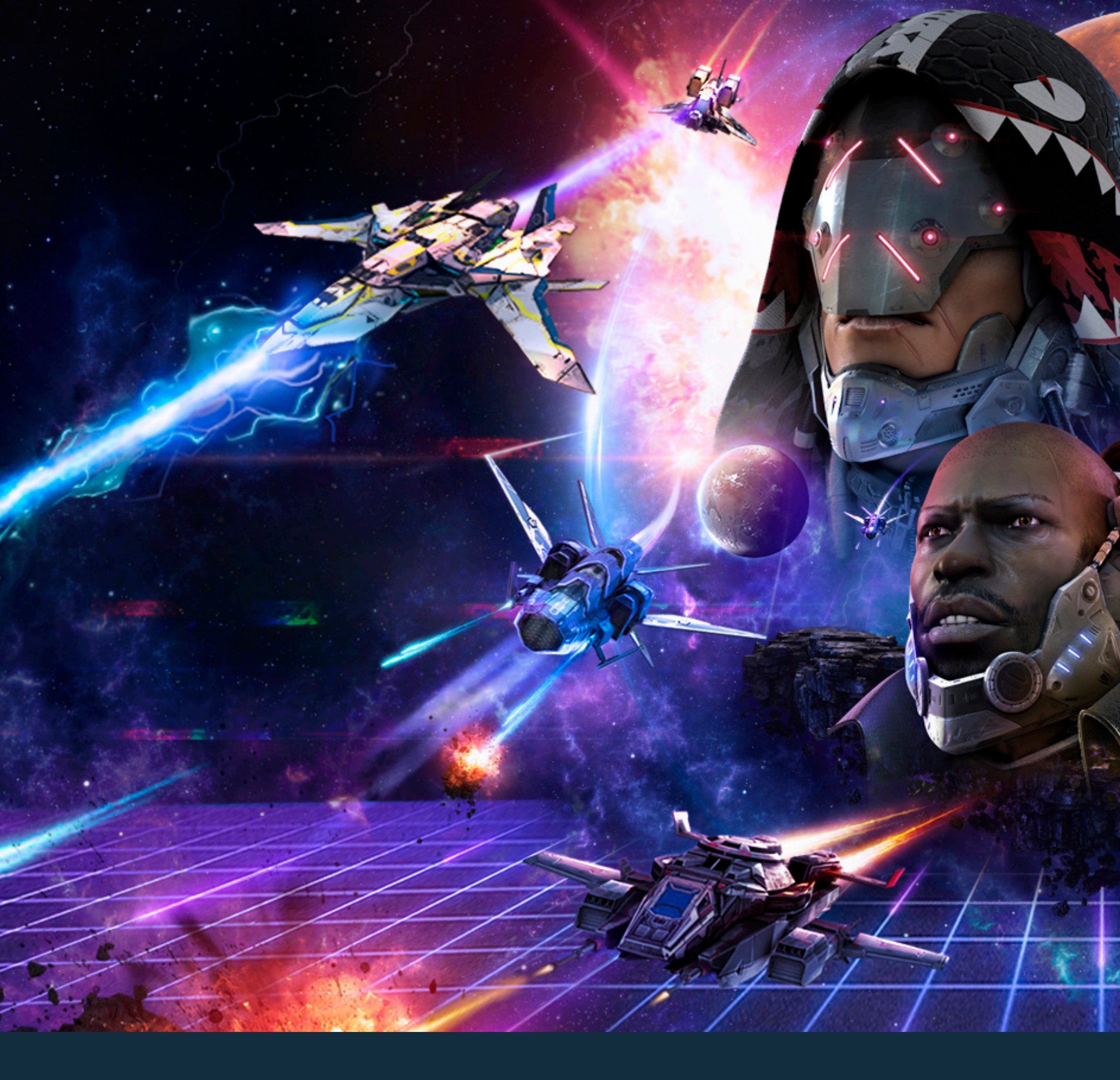
—

"La capacidad de sorprender es lo que hace que un videojuego sea o no efectivo"

—

Su carrera en Konami es la de un histórico de la industria japonesa, desde los agradecimientos en los inicios de los 90 a los cargos más altos de la compañía.





ENTREVISTA A

GUNSTAR STUDIOS

POR **GAMER**ENFURECIDO

Sevilla, Isla de La Cartuja. Me dirijo al edificio llamado «El cubo» donde se encuentra **la incubadora de proyectos de Playstation Talents** en la capital andaluza. Tengo una cita con el estudio de desarrollo de videojuegos *indie* Gunstar Studios, creadores del juego *Phobos Vector Prime* para Playstation 4. Nada más llegar me recibe Manu Delgado, encargado de comunicación del proyecto, quien me guía por el interior del edificio hasta su lugar



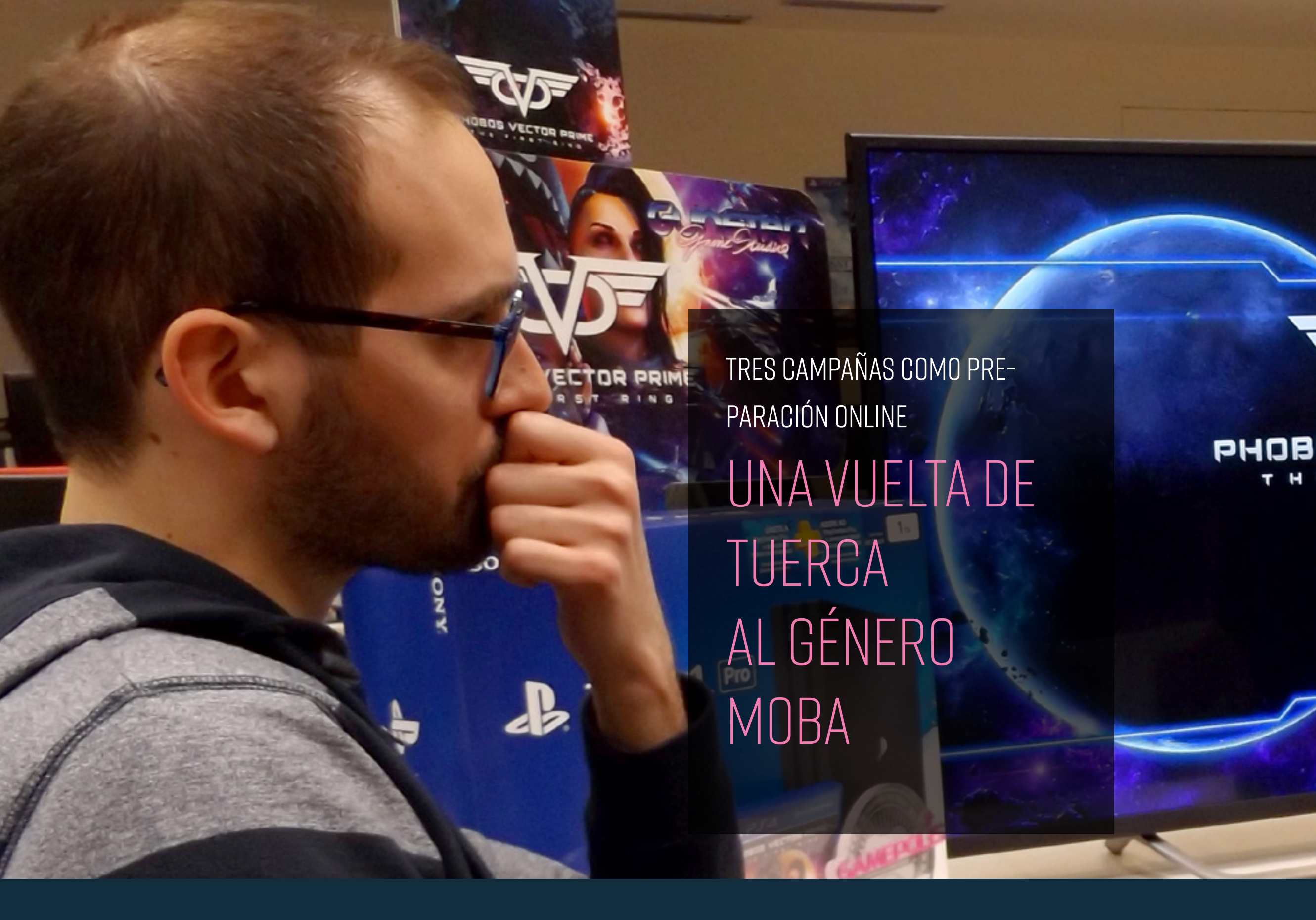
EL FUTURO INDIE ANDALUZ

INTEGRANTES DE PLAYSTATION TALENTS EN SEVILLA

de trabajo. Una vez allí, me reúno con los *game designers* del equipo, Rafael Casaucao y Juan Damián Reina, así como con Carmen Navarro, responsable de *marketing*. Con su ayuda pretendo obtener una visión sobre la iniciación en la industria de los videojuegos, el desarrollo de un primer título y la figura del *game designer*.

Gunstar Studios nace oficialmente en el año 2016 como estudio independiente. Antes de esa fecha los integrantes del estudio se dedicaban a hacer *video mapping*, en un modelo de negocio que producía y vendía a nivel local. Con la creación del estudio, dicho modelo pasa a ser de producción local, pero de venta global. La historia tras los integrantes del proyecto no es muy distinta a la de muchos de nosotros, apasionados por los videojuegos desde siempre, jugadores de los de antes. Quienes inspirados por la película *El último Starfighter* decidieron dar el paso a crear videojuegos.

Al preguntarles por la elección de los componentes del equipo. Tal y como me explica detalladamente Rafael: «Yo tuve la suerte de que tenía entre mis colegas al que más sabía de una cosa y al que más sabía de otra, a mi entender». Y añade: «En este caso en concreto se dio así, nos conocemos desde hace mucho tiempo, de cuando empezamos a pintar grafitis juntos». Una vez tuvieron la base de lo que es el estudio actual, **decidieron hacer una prueba de campo**. Se encerraron y plantearon un pequeño proyecto en un tiempo específico, para comprobar lo que eran capaces de hacer y como trabajaban juntos. El éxito de aquel experimento dio lugar a lo que hoy es Gunstar Studios, un estudio que cuenta con más de diez integrantes.



TRES CAMPAÑAS COMO PREPARACIÓN ONLINE

UNA VUELTA DE TUERCA AL GÉNERO MOBA

El primer proyecto que llevaron a cabo fue un juego de todos contra todos de naves espaciales. Situado en un escenario cerrado, en el cual una IA intentaba acabar con el jugador más cercano. El jugador que más puntos obtuviera acabando con el resto de usuarios y con dicha IA al final del tiempo, ganaba. **Fue el preámbulo de lo que más tarde se convertiría en su primer título**, *Phobos Vector Prime*. Un juego en el que, según sus creadores, se puso «mucho empeño en que no hubiese nada parecido, pero también en que el jugador no se quedara fuera de su zona de confort».

Una vez iniciado su primer juego buscaron el apoyo de Playstation Talents, una iniciativa que sirve de lanzadera para proyectos de estas características a nivel nacional. Al preguntarles porque creen que fueron seleccionados, Juan Damián nos responde: «La verdad es **que no lo sabemos**, nosotros vimos el anuncio y enviamos la solicitud, al igual que a nosotros podían haber escogido a cualquier otro». A pesar de tener ese soporte, no creen que les haga diferentes a otros estudios independientes. La diferencia más grande que encuentran es la idea innovadora que plantean en su título. «No queríamos ser uno más, no queríamos hacer lo de siempre. Hemos llevado al género MOBA lo que nos gustaría ver» declara Rafael.

> "NO QUERÍAMOS VOLVER A HACER NADA, BUSCÁBAMOS INNOVAR"

Una vez dentro de la iniciativa de Sony el requisito básico es **tener un plan de ventas y darle continuidad al producto**, ya sea con una secuela, actualizaciones o DLC. Los principales beneficios que reciben de ellos, en asociación con otras incubadoras de proyectos, son la disponibilidad de un espacio de trabajo, kits de desarrollo y una conexión a internet con la que es posible trabajar adecuadamente. Al querer saber cómo se financia un proyecto de estas dimensiones ambos diseñadores responden al unisono. «Mal, con recursos propios al principio y yendo a llorarle al banco», lamentan.

Durante mi visita, tuve la oportunidad de probar el juego en el que están trabajando actualmente, *Phobos Vector Prime*. Me llamó la atención el nombre y pregunté el porqué de dicho título. Los desarrolladores lo tenían claro: «La idea era buscar la forma de que encajasen las siglas PVP, de player vs player. Y como se considera que el siguiente paso en la carrera espacial es el planeta Marte, escogí una de sus lunas, Phobos» explica Rafael. **Oficialmente no existe una fecha de lanzamiento para el juego**, pues, según nos explican Manu y Carmen, «es muy difícil decir ahora mismo, este día sale». «El problema es que la hay, pero no se puede decir, porque la producción no es como la de un triple A en la que se guardan las espaldas con seis meses de antelación. Entonces preferimos no decir nada por lo que pueda pasar», exponen.

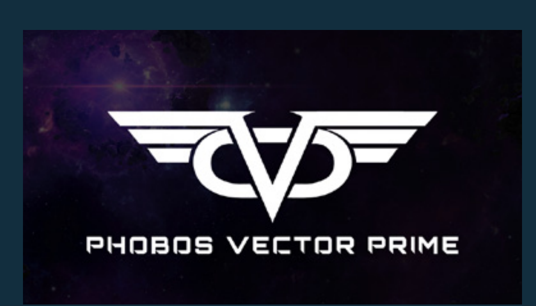
Una vez aclarado el pasado y el presente del equipo, toca preguntar acerca del futuro. Rafael y Juan Damián admiten que tienen dos posibles caminos para escoger una ▸

vez que se publique su primer título. Uno de ellos sería seguir con la continuidad de la saga, y el otro, hacer algo completamente diferente. «No lo tengo claro, porque **si fuera por mí, haría algo nuevo**. Pero eso es un error que cometen muchos desarrolladores, porque ya tenemos mucho aprendido de lo antiguo, y lo suyo sería coger eso y aumentarlo de nivel», reflexiona Rafael.

Antes de plantearse una de esas dos vías habrá que ver la acogida de su juego, ya que los planes de la empresa dependen de ello en gran medida. El equipo cree que llegar a unos diez mil o quince mil usuarios en los primeros meses sería un éxito, una cifra más bien baja. Aunque tiene su explicación, según Juan Damián: «Es una cifra baja, pero aquí hemos llegado desde cero, y pasar de cero a esas cifras en los primeros meses me parecería un éxito». Ninguno de los líderes del proyecto se plantean un beneficio a gran escala con el primer título, aunque también admiten que **no son conscientes del beneficio real que puede haber**.

Finalmente, me intereso por la faceta del *game designer*, una figura muy sonada pero desconocida en el ámbito de los videojuegos. Para ser diseñador de videojuegos, ambos líderes de diseño recalcan la importancia de leer libros sobre el tema. Destacando el título *Theory for fun*, que es con el que más aprendieron. Tras esto asistieron a clases de diseño, pero señalan que entre que leyeron los libros y fueron a dichas clases pasaron mucho tiempo experimentando. «A ser *game designer* se aprende leyendo mucho y haciendo videojuegos. Aunque sí que se tiene un plus si eres una persona empática y has jugado mucho», relatan. Al preguntarles por estudios que cursar para llegar a ese puesto, Rafael es muy claro. «Si nos ponemos quisquillosos, **hace falta saber de todo**. Arte, música, programación e incluso psicología básica. Tienes que ser una máquina que sepa ponerse muchos brazos», recomienda.

Finalmente recalcan que lo más importante es **la humildad**. ■

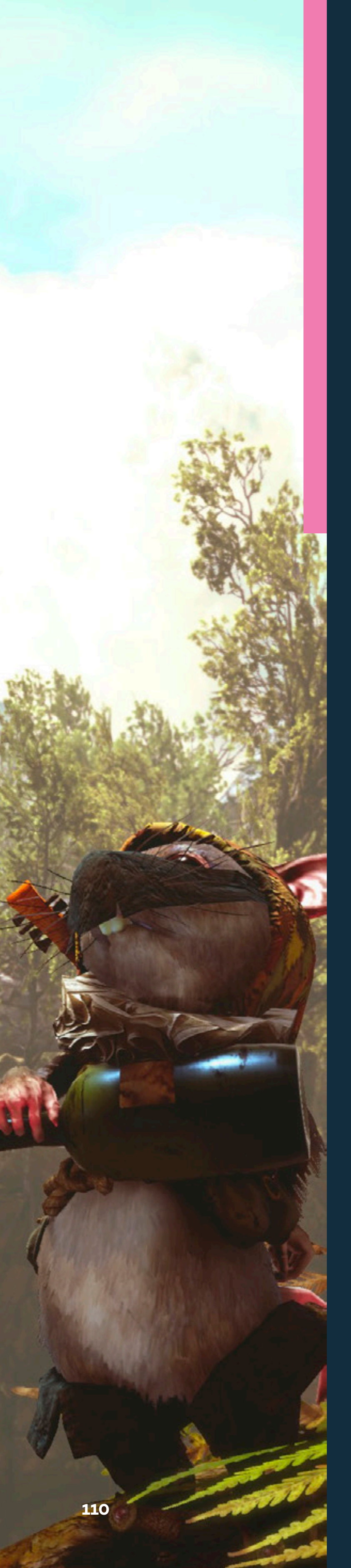




Aclamado primer título

—

A pesar de que *Phobos Vector Prime* es el primer título de este estudio sevillano, ha sido recibido increíblemente bien en todos los certámenes y concursos en los que ha participado. Ha recibido premios a mejor juego *indie* o mejor banda sonora.



PC

GHOST OF A TALE

POR **DANIEL**ROJO






TILO, UN RATÓN **ARMADO CON SU LAÚD**

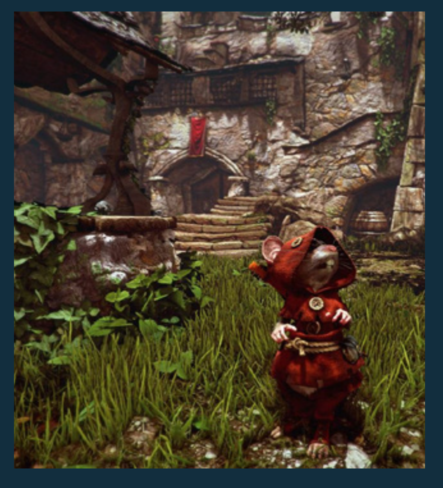
Además de un universo inmersivo cuya historia se respira en cada rincón, *Ghost of a Tale* nos permite disfrutar de un diseño de niveles de los que dejan boquiabierto.

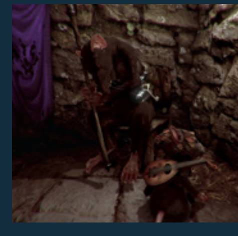
No es casualidad que *Ghost of a Tale* nos ponga a los mandos de **un bardo.** Es toda una declaración de intenciones de cómo pretende organizar su narración, pues estos músicos medievales se dedicaban a divulgar la cultura de los sitios que conocían, así como las hazañas, tergiversadas o no, de quienes tejían la historia. En un videojuego, estos personajes serían **más propios como secundarios**, siempre listos para hacer una oda de cada éxito del héroe, al que típicamente manejaría el jugador. Si en esta ocasión encarnamos a un bardo es porque la obra quiere quitar la atención argumental de lo que le pase al personaje para dársela al contexto por el que este se mueve. Es decir, para que **nos fijemos en el mundo que nos rodea.** Como buenos bardos.

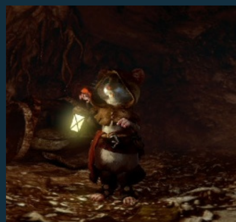
Efectivamente, la batalla personal de Tilo —el pequeño ratón protagonista— es encontrar a Merra —su mujer— tras haberse separado de ella como consecuencia de **un sistema opresor controlado por las ratas.** Su misión es individual y le importa esencialmente a él, en contraposición a los habituales relatos grandilocuentes en los que la acción del protagonista condiciona el destino de todo un reino. Lo interesante de *Ghost of a Tale* es que, mientras tratamos por todos los medios de encontrar a la ratona, nos daremos de bruces con **un mundo que vive pese a nosotros,** que estaba antes de abrir el juego y permanecerá incluso si Tilo desapareciese para siempre. Un mundo con un pasado, que no termina de explicitarse pero que vive en cada diálogo, en cada escenario y en cada objeto que encontramos. En su búsqueda, Tilo se cruza tangencialmente con un universo muy rico en pleno conflicto político. Sin embargo, **este interesante contexto tan solo se pincela** y en ningún caso se extiende o se explicita más de lo necesario. Al fin y al cabo, la misión del ratón presenta cierta urgencia, y el juego no la rompe tratando de llevar al jugador por unos suculentos derroteros que romperían su intención narrativa.

Centrar las mecánicas del título en la **exploración** es, sin duda, la mejor decisión posible, pues hace que la única oportunidad que tiene Tilo para reencontrarse con Merra pase por **focalizar la atención en el entorno** y, por tanto, introducir de forma coherente todo el trasfondo que he mencionado. También tiene sentido que no se avance a base de porrazos, sino mediante el **sigilo**, pues de nuevo se remarca

Imágenes del juego







así la situación política que engloba el drama: un mundo dominado por las enormes ratas en el que los ratones no son bienvenidos.

No obstante, al sigilo se le da un **tratamiento demasiado superficial.** Si bien los guardias nos ven con facilidad, bastará con perderles un segundo de vista y escondernos en uno de los innumerables espacios disponibles —barriles, cubos, alacenas, mesas...— para que quien estuviese tras nuestra pista cese en su intento y vuelva a su puesto.

Desde luego, puede superarse la aventura yendo en todo momento con pies de plomo, pero **las malas decisiones del título parecen obligar al jugador a tomar siempre la vía rápida.** La banalización del sigilo elimina de la obra una posible tensión que fácilmente existiría si exponernos supusiera un riesgo real. Además, la inteligencia artificial de las ratas deja mucho que desear y, si bien narrativamente tampoco se las presenta como portentos intelectuales, chirría un poco. Afortunadamente, a las pocas horas de empezar, la obra nos da la opción de infiltrarnos entre los enemigos sin miedo a ser capturados, como si ella misma fuera consciente de que su mecánica es errática.

El punto que a mí más me ha maravillado ha sido **el diseño de niveles.** No solo porque los escenarios cuentan una historia en sí misma, sino porque además se van interconectando de forma muy inteligente. En muchas ocasiones nuestro cerebro necesitará dedicar unos segundos a procesar la información visual al percatarnos de que dos zonas aparentemente lejanas estaban a una puerta de distancia. Y no es que estuvieran tocándose por la magia de la programación, sino que **arquitectónicamente todo tiene sentido**. Es increíble, ya que, a menudo, los mapas son bastante enrevesados.

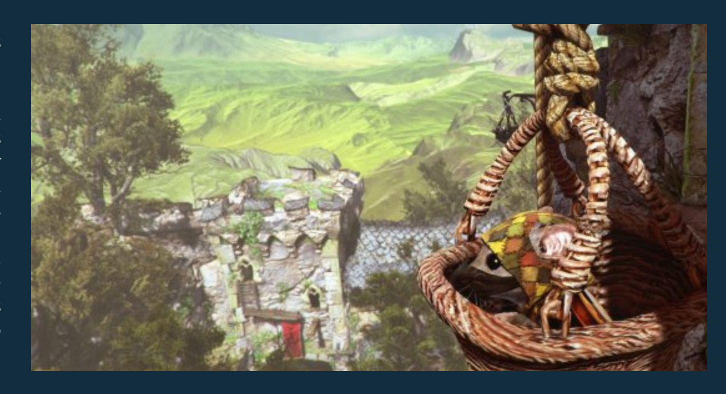
"LA EXPLORACIÓN FOCALIZA NUESTRA ATENCIÓN EN EL ENTORNO"

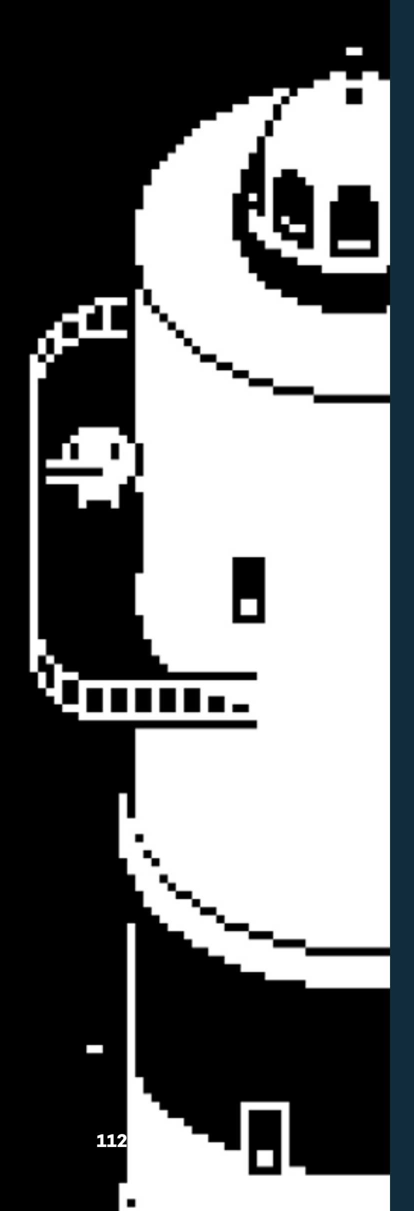
Sin embargo, en el último tercio de la aventura tendremos que darnos largos paseos demasiado frecuentes. Por bien condensados que estén los mapas, **el mundo disponible es considerablemente grande** e, inevitablemente, recorrerlo de punta a punta lleva un rato. Esto, sumado a un exceso de misiones que simplemente consisten en ir a hablar con un personaje que esté en la otra punta, hace que la experiencia flojee un poco en sus últimos brochazos.

Pese a la simpleza de las misiones, estas presentan dos características que las hacen muy disfrutables. Por un lado, prácticamente todas **se sienten necesarias.** Es decir, las completamos porque creemos que ayudan a Tilo en su búsqueda, y no porque alguien cualquiera tenga un problema irrelevante. De este modo, las misiones de *Ghost of a Tale* se escapan un poco del pecado habitual: ser recados. Por otro lado, **no son condescendientes con el jugador**, y la única forma de completarlas es escudriñando bien la información que tenemos y echar buen ojo a cada rincón.

Claramente, el título se ve falto de una capa de barniz que termine de pulir su encomiable ambición. Estéticamente es increíble, y sorprende lo bien logrado que está su **sistema de iluminación**, pero el mundo es tan grande que no puede escapar de bastantes errores técnicos —más de una vez te verás correteando por los confines del modelado—.

Esto son problemas fácilmente solucionables, pero su desaprovechamiento al tratar el sigilo o los desperfectos que presenta en su tramo final realmente capan a un videojuego que pincela de forma sublime su universo poniéndonos en un papel secundario: el de **un bardo que pasaba por allí.** ■





PC · PLAYSTATION 4 · XBOX ONE

MINIT

POR **LAURA**LUNA



UN MINUTO
PARA SALVAR EL MUNDO

El concepto de *Minit* parte de una limitación estricta: cada partida dura un minuto. Pese a contar con intentos infinitos, la maldición que sufre el personaje posibilita una jugabilidad única.

Nos encontramos en una época en la que vuelve a resurgir el debate de los videojuegos como **catalizador de la violencia**. Tras una serie de funestos episodios de tiroteos en escuelas de Estados Unidos, el chivo expiatorio vuelve a ser el videojuego, la opción de ocio sobre la que pesan más prejuicios. No obstante, tras la tradición sangrienta que impregna la sociedad norteamericana se halla una cultura armamentística cuyas consecuencias no son triviales y que surgen a la superficie repetidamente. La historia se repite y así será hasta que reconozcamos el virus que causa esta enfermedad y trabajemos para erradicarlo.

En este contexto aparece un título que nos hace reflexionar sobre la cultura de la violencia: ***Minit***, creado por el compositor Jukio Kallio, Jan Willem Nijman —cofundador del estudio Vlambeer—, Dominik Johann —director de arte y co-fundador de Crows, Crows Crows— y Kitty Calis —productora de Guerrilla Games—. **Nos encontramos ante un videojuego de apariencia sencilla**, con una estética píxel minimalista en blanco y negro, una animada banda sonora MIDI y una excelente traducción al castellano. Podemos disfrutar de él en PC (¡incluso Linux!), PlayStation 4 y Xbox One. La versión en la que lo he jugado es la de Sony y garantizo que su belleza merece estar en toda plataforma.

Asumimos el control de una criatura anónima, cuyo mayor rasgo distintivo es una boca de pato que vive en una pequeña cabaña con su perro. Una vez aprendemos que nos movemos con el *stick* análogico, nos lanzamos a explorar nuestro pueblo y, de paso, descubrir de qué va el juego. El resto de habitantes —con un diseño similar al nuestro, con alguna característica que les asemeja a algún animal— emiten extraños balbuceos con sólo acercarnos a ellos y nos arrojan sus problemas, los cuales debemos resolver. Es nuestro cometido, como lo ha sido en cientos de aventuras similares, puesto que nos hallamos en **un videojuego de rol de acción en el que no necesitamos ningún tutorial**, aunque sí tengamos uno para explicarnos los controles básicos.

El auténtico nudo de *Minit* nos ata cuando hallamos una espada en la orilla del mar y, al cogerla, sufrimos una maldición que configura la mecánica principal del juego: **sólo tenemos un minuto de vida**. Por supuesto, contamos con vidas infinitas



"LA VERDADERA EXPLORACIÓN"

La propuesta de Minit replantea el sentido de la exploración en los ARPG. Huye de la contemplación para motivar **a buscar atajos y memorizar rutas alternativas**, trazando un mapa a ciegas como si estuviéramos en territorio desconocido. Este indie no sólo exige adaptarse a su jugabilidad, sino también a su mundo.

—llamadas *intentonas*—, pero sólo sesenta segundos que exprimiremos al máximo para completar cualquier misión. Cuando se nos agote el tiempo, moriremos, **resucitaremos en nuestro hogar** y empezaremos de nuevo, aunque los resultados de nuestros actos permanecerán intactos. Excepto los enemigos, los cuales se regeneran cada vez que pasamos por su escenario, pero esto tiene sentido en el mensaje que nos transmite *Minit* y en el que profundizaré más adelante.

A medida que completemos misiones encomendadas por el resto de habitantes, iremos acumulando objetos que nos permitirán progresar en el juego y **descubrir nuevas zonas**. Así, obtendremos el poder de empujar cajas gracias al café al que nos invite el camarero, que desea el fin de los cangrejos de la costa, o una regadera cuando encontremos un claro protegido por arbustos.

El diseño de escenarios y misiones, dentro de la simpleza audiovisual que presenta *Minit*, resulta bastante variado y es imposible aburrirse. Será importante memorizar la ruta y los atajos para ir al lugar deseado, así como **no vacilar durante el escaso minuto de tiempo que tenemos para avanzar en nuestra misión**. Durante el camino, hallaremos hogares en los que hospedarse y volveremos al último que hayamos visitado después de que nos se agote el tiempo. En un momento del juego, si hallamos la llave del sótano y reparamos el teleascensor, podremos movernos de casa en casa a través de un centro que las conecta y en el que podemos consultar nuestras estadísticas.

"*MINIT* ESCONDE UNA CRÍTICA AL CICLO DE LA VIOLENCIA"

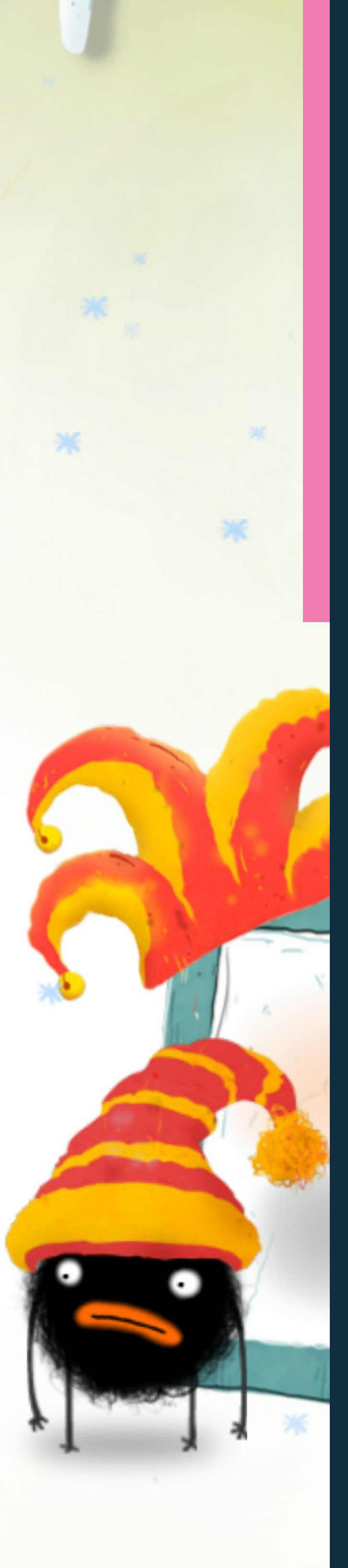
Empezamos el juego con dos corazones de salud y podremos conseguir más a medida que descubramos secretos del juego, ya sean rincones ocultos o experimentando acciones con los algunos personajes. Esto nos lleva a otra cuestión: **es posible atacar a los habitantes**, los cuales reaccionarán ante el dolor, nos suplicarán clemencia o nos matarán como respuesta. Asimismo, es posible suicidarse pulsando el botón del circulo si consideramos que hemos perdido el tiempo a la hora de realizar la tarea que nos propongamos.

Qué misión realizamos cada vez y en qué orden es algo que sólo decidimos nosotros, ya que *Minit* va de **explorar y descubrir sin seguir una guía o un diario**. Una vez lleguemos a la fábrica de espadas, a la cual nos sugieren ir desde el momento en que nos hacemos con tan maldita arma, accederemos a la morada del jefe final del juego. Ahí tendrá lugar un enfrentamiento trepidante, con un combate dividido en fases que deberemos completar, por supuesto, en 60 segundos.

Pero lo más interesante de *Minit* es **su crítica al ciclo de la violencia**. Al poseer la espada, nos encerramos en un bucle en el que nuestra vida queda reducida a un minuto y, pese a que podamos modificar el mundo alrededor poco a poco, la desesperación será constante. Cada segundo será decisivo a la hora de avanzar y no habrá tiempo para la reflexión a menos que pausemos el juego. Estaremos **condenados por nuestra espada** y a cómo la necesitamos en la mayor parte del juego pese a que nuestra vida se vuelve frágil tras haberla tocado. Dicho mensaje queda más patente al final de la aventura, pero esto es algo que os invito a descubrir por vosotros mismos.

Al terminar el juego, lo cual no nos llevará más de tres horas, podremos empezar una **Nueva Partida +**, en la que empezaremos con un corazón, cuarenta segundos de vida y una modificación en nuestra espada como recordatorio de la experiencia anterior.

Minit es uno de esos pequeños tesoros cuya presentación audiovisual carece de alardes, pero que nos enfrasca en **una propuesta original que sirve de alegoría a la fugacidad del tiempo**. Sólo un minuto por cada intento, en el que conoceremos a vecinos interesantes que nos propondrán misiones simpáticas, cuya resolución descubriremos sin más pistas que las que proporcione nuestro ingenio. ■

CHUCHEL

POR **MIGUEL** ARÁN







LISÉRGICA
COMEDIA INTERACTIVA

Amanita Design, el estudio checo responsable de *Machinarium* o *Botanicula* nos trae una inusual combinación de ideas de corte surrealista.

Jugar a lo último de Amanita Design genera una pregunta. **¿Qué es exactamente *Chuchel*?** Podríamos traducirlo del checo como «manojo de pelo». Tras este elocuente nombre se esconde la apuesta más personal de Jaromír Plachý, el fundador de Amanita Design, que llevaba un tiempo flirteando con la idea de desarrollar un juego que se sintiera como un dibujo animado, y en el que dar rienda suelta a sus caprichos de diseñador. Además del título en sí, **Chuchel es también el nombre de su protagonista**, una extraña bola peluda antropomórfica y con boina. En la propia presentación del título se introduce un macguffin recurrente en los dibujos animados clásicos: un elemento de comida —en este caso una cereza— que nuestro personaje ambiciona, pero le es arrebatado siempre de humorísticas maneras. Tampoco tardamos en conocer a otro personaje llamado Kekel— que recuerda a un erizo con severos quebrantos capilares— y que actúa tanto de compinche como de adversario del protagonista.

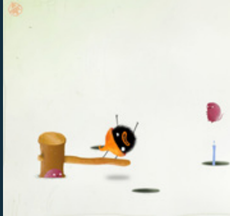
Lo inusual de la propuesta se hace evidente desde el menú principal. **No encontramos texto ni números por ninguna parte**. Tampoco el juego cuenta con una interfaz que los emplee. Todo se basa en el minimalismo de sus ilustraciones y en los símbolos a los que el jugador deberá dar sentido lógico por su cuenta. Lo mismo podemos decir de la jugabilidad. Y con eso ya he dicho bastante, ahora entraremos en detalles...

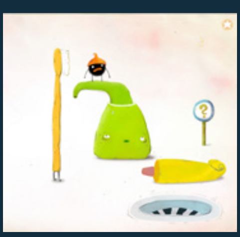
El juego no es sino una sucesión de *sketches* interactivos conectados entre sí, cada uno de los cuales cuenta con múltiples *gags* que implican a sus personajes principales y de apoyo —a cada cual más extravagante que el anterior—, hasta crear una mínima unidad de sentido narrativo. Dichos *sketches* funcionan como minicapítulos de dibujos animados que plantean una serie de problemas para los personajes y que **el jugador deberá resolver mediante su ingenio**, interactuando con el entorno. Hasta aquí nada reseñable, pero hay que matizar que estas interacciones son tan inverosímiles y sorprendentes que casi podemos hablar de descubrimiento del conjunto más que de solución de puzles concretos.

Jugablemente estamos ante una base sencilla de aventura *point-and-click*. Diferentes niveles que trabajan con planos bidimensionales más abiertos o cerrados; algunos comprenden varias pantallas entre las que podemos transicionar, pero es el puntero del ratón el que rige el 90 % de las acciones.

Imágenes del juego







De ese modo movemos a nuestro protagonista por el entorno y abrimos menús al clicar sobre elementos interactuables.

Por muy minimalista que sea, **la jugabilidad no termina ahí**. En determinadas áreas dispondremos de otros elementos de control: uno recuerda al infame *Flappy Bird*, otros a arcades clásicos manejados por las sempiternas flechas del teclado. Otras veces simplemente tendremos que sincronizar nuestras interacciones o combinar elementos para obtener el resultado esperado —o muchas veces el inesperado que nos permite continuar—. Lamentablemente las exigencias del formato **encorsetan la libertad del jugador** y la lista de acciones en cada nivel se antoja algo escasa.

La poca narrativa que maneja el juego es cien por cien visual. No hay texto ni voces —si bien los personajes hablan una extraña jerigonza gutural entre ellos—. Aun así bebe lo suficiente del lenguaje común de los dibujos animados, derivado a su vez de la comunicación no verbal humana, como para dar a entender de forma sencilla todos los eventos que se van sucediendo.

Evidentemente, un argumento hilvanado solo a base de *gags* **dista de ser memorable**. Tampoco lo pretende: en ese sentido aspira a poco más que sorprenderte y sacarte una sonrisa con sus ocurrencias. Y eso se le da bastante bien. También hay que destacar la nulamente sutil introducción —con ocasional reinterpretación— de algunos guiños a la historia del medio y la cultura general friki.

"UN SINCERO HOMENAJE A LA COMEDIA ANIMADA"

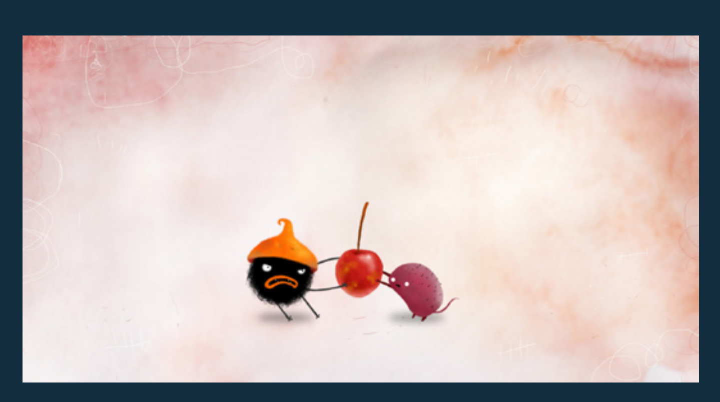
Artísticamente despliega **una serie de decisiones interesantes** que lo apartan radicalmente de lo acostumbrado por la escena *indie*. El apartado gráfico es una colección de elementos *naïf* desmenuzados por el martillo pilón del surrealismo: su mundo está plagado de criaturas coloridas y contrahechas, muchas de las cuales recuerdan vagamente a animales, o poseen características de éstos. Sus escenarios se nutren de escasos elementos exagerados, con curvas y angulaciones que **parecen tributarias del expresionismo cinematográfico**. Los fondos son en su mayor parte colores planos, otros parecen dibujados por un niño de 6 años con una Wacom. Sospechas de explotación infantil a parte: todo encaja perfectamente a la hora de crear una sucesión de situaciones inesperadas mediante elementos más o menos abstractos.

En el apartado sonoro tenemos algunos temas musicales con base rítmica prominente, aunque la mayor parte de la banda sonora es de corte más ambiental, siendo los efectos de sonido *cartoon* los que toman mayor protagonismo.

Estamos ante **una fábula rica en alucinógenos**, que es a la vez un sincero homenaje a la comedia animada y una tenaz rebelión contra toda lógica y estética. Consigue lo que pretende, que es confundir y sorprender al jugador, haciéndole transitar por situaciones imprevisibles de desenlaces pintorescos. Nos convierte a todos en niños grandes absortos en ciclos de **sorpresa-descubrimiento**. Pero que cumpla excelsamente con estos propósitos no implica que la propuesta resulte atractiva para todos los jugadores: debido a su corta duración —alrededor de 2 horas— y a su mínimo componente de interactividad, me resultaría difícil de recomendar a nadie que no venga ya atraído por su original propuesta.

¿Qué es Chuchel? El fruto de una noche loca de pasión y drogas entre Salvador Dalí y Ágatha Ruiz de la Prada, de la que nace un bebé barbudo con síndrome de Tourette que vive en una dimensión paralela. Si lo que acabo de decir cobra sentido para tí, *Chuchel* será tu próximo *GOTY*.

O quizá no. ■



INFERNIUM

EL INFIERNO TAMBIÉN **PUEDE SER BELLO**

POR **ISRAEL** MALLÉN



Carlos Coronado convierte el mito del descenso al averno en **un viaje preciosista** con *Infernium*. A primera vista, puede antojarse como el más trillado *first person walker*, uno de esos que presume de escenarios pero carece de mecánicas sustanciales. Pese a que es cierto que *Infernium* tolera e invita a la exploración de sus inexplicablemente bellos entornos, la obra de Coronado **se cimenta sobre la aventura**. Precisamente por eso contempla los atajos en los escenarios como el más inteligente *metroidvania*, así como la pausa del más silencioso juego de sigilo cuando los temibles espectros acechan. La muerte por un nimio toque y la muerte permanente evocan al *survival horror*, especialmente en esas zonas estrechas en las que el protagonista queda atrapado con un fantasma, como si de una versión indefensa de Pac-Man se tratara. **Precioso y meticulosamente diseñado**. ■

SUPER SAURIO FLY

POR **MARC** ARAGON



La influencia del fontanero de Nintendo ha traspasado fronteras y creado recuerdos imborrables en la mente de miles de jugadores. Por eso no es extraño encontrar de vez en cuando homenajes a tan querido personaje. *Super Saurio Fly* evoca a Mario desde su mismo nombre pero le aporta su propia personalidad. El pequeño pterodáctilo que protagoniza esta aventura es capaz de todo con tal de recuperar sus huevos robados. No es el plataformas con más diversidad del mercado, las texturas y enemigos quizá se repiten demasiado, pero hay algo en él que ha sido capaz de hacerme recordar las largas partidas en mi Game Boy y, al mismo tiempo, se siente como una obra con un carácter propio. Se trata de un título entretenido y divertido, con un humor sencillo siempre presente y una estética *toon* que rebosa cariño y pasión por su medio. Una pequeña joya para todos los públicos. ■

THE ADVENTURE PALS

POR **ISRAEL** MALLÉN



M**e encantaría volver a ser un niño**. Valoro el espíritu crítico que brinda la experiencia, pero no hay mes en el que no sueñe con volver a gozar de las aventuras videolúdicas que marcaron mi infancia con una mirada virgen e incorrupta. Quizá así disfrutaría de la adorable estética de *The Adventure Pals*, de su entretenimiento inocente y de su humilde plataformeo. No es un juego con demasiados defectos, de hecho es bastante competente en todo, y con eso saciaría mi sed de divertimento. Pero no puedo. *The Adventure Pals* es **una aventura plana**, que no aporta nada en lo jugable, ni mucho menos en lo argumental. Su sentido del humor y sus mecánicas lo convierten, sin embargo, en un título ideal para que los más jóvenes se familiaricen con el género de las plataformas. **Tremendamente simplón y repetitivo**; defectos que uno penaliza menos en la edad de jugar con la merienda al lado. ■

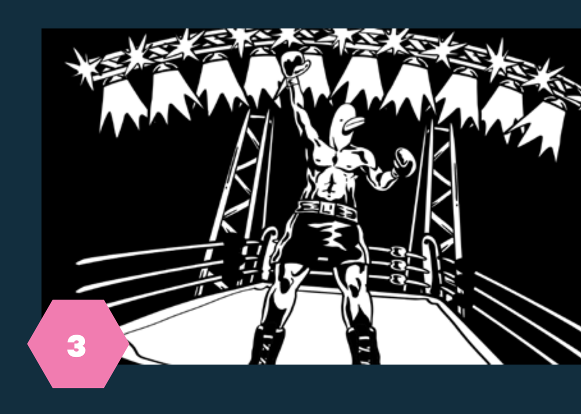
PATO BOX

MÁS ALLÁ DE *SUPER PUNCH OUT!*

BOXEO NOIR

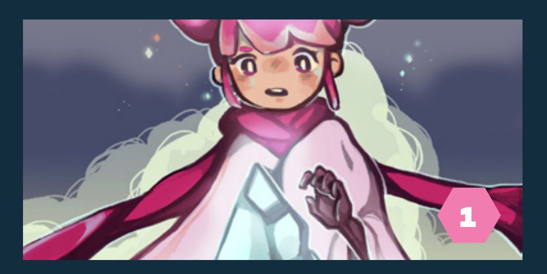
POR **ISRAEL** MALLÉN

Pato Box es uno de esos juegos que uno imagina como un mero homenaje a un título clásico. Un **canapé *indie* para saciar la nostalgia** de los acérrimos de una saga abandonada o un género olvidado. Así me acerqué a la propuesta de Bromio y 2think, tributo a *Super Punch Out!* más que evidente; con la cautela que demanda la crítica. Empero, al ponerme en las plumas de Patobox, su protagonista, me encontré con una obra cargada de humor —el protagonista no deja de ser un pato— y con un delicioso apartado artístico estilo *noir*. Cierto es que la jugabilidad **imita sin remilgos a la saga de boxeo de Nintendo**, pero los creadores no lo esconden. Rinden tributo a Little Mac, sí, pero tratan de generar su propio imaginario visual y argumental. *Pato Box* no es una revolución narrativa, pero sí un intento entretenido de refrescar una franquicia condenada al simple cameo en *Super Smash Bros*. ■



UMIRO

POR **JUAN** TEJERINA



Lo confieso, la escena indie no es exactamente lo mío. *Umiro* se presenta como un juego que **pretende ser otro**, pero no busca su propia esencia. Emulando la estética de *Monument Valley*, este juego trata de plantearle al usuario un supuesto reto mental que poco tiene de reto y **nada exige a las neuronas**. Su propuesta demanda que tracemos un camino que los personajes deberán recorrer hasta llegar a su objetivo. La dificultad reside en esquivar obstáculos que se mueven por el mapa. En ocasiones, la solución se basa en trampear e incluso hacer que el personaje pierda tiempo **dando vueltas sobre sí mismo** mientras los objetos móviles pasan de largo. En el plano artístico tampoco resulta remarcable, haciendo gala de un apartado de arte que juega a ser Ícaro a la hora de acercarse **a un sol que siempre le quedará muy lejos**. El juego se presta a ser abandonado a los pocos minutos. ■

FLORENCE

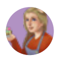
POR **ÁNGELA** MONTAÑEZ



Apuntaba maneras desde que supimos que se trataba de la nueva obra de Ken Wong —diseñadora de *Monument Valley*—y quizá es por eso que *Florence* ha acabado sabiendo a poco. Esta suerte novela gráfica explota al máximo el medio en el que está presentada, sustentándose en tres elementos clave: **animación, interactividad y banda sonora**. La sencilla historia de una joven en plena crisis existencial es dulcemente aderezada con las sublimes notas musicales de Kevin Penkin, mientras que la interacción del jugador en algo tan sencillo como cepillar los dientes de la protagonista lo introduce de lleno en un relato amable, pero con una **resolución un tanto insípida**. Mas no hay que restarle méritos a *Florence*, que presume más de calidad que de cantidad. Con un excelente apartado artístico, *Florence* nos enseña que incluso las cosas que no son para siempre se quedan con nosotros. ■



Cupcakes de Dark Souls



por Gemma Ballesteros

¡Bienvenido a una nueva entrega de Cocina Geek!

—HAS MUERTO—

Pocas cosas hay más reconfortantes que una hoguera de *Dark Souls*, único punto donde sentirse a salvo, asignar nuevos puntos de control, recuperar estus y hechizos, curarse de venenos, mejorar el nivel, reforzar y reparar armas y armaduras… un sinfín de beneficios para una de las aventuras más difíciles.

Vamos a necesitar...

- *50 g de mantequilla sin sal a temp. ambiente.*
- *90 g de azúcar.*
- *7 g de levadura.*
- *1 huevo.*
- *100 g de harina.*
- *80 ml de leche.*
- *5 Oreo.*
- *6 cápsulas para cupcakes.*
- *100 g de Philadelphia.*
- *40 g de mantequilla sin sal a temp. ambiente.*
- *100 g de azúcar glas.*
- *Colorante rojo y amarillo.*
- *Media cucharadita de cacao.*
- *Caramelos rojos, naranjas y amarillos.*
- *Espada de juguete (o similar).*

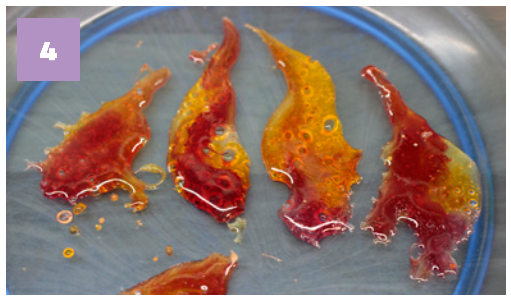




Primero trituramos las Oreo y las reservamos. A continuación integramos el azúcar con la mantequilla hasta que blanquee y sobre esta mezcla tamizamos con un colador la mitad de la harina junto a la levadura y el huevo. Mezclamos hasta que esté todo integrado y le agregamos el resto de la harina y la leche.

Cuando tengamos una suave mezcla, le agregamos las Oreo picadas y distribuimos la masa en las 6 cápsulas de *cupcakes*, llenándolas sólo hasta 2/3 de su capacidad, porque la masa sube hasta el borde. Horneamos a 170ºC durante 30 minutos y dejamos enfriar sobre una rejilla durante 30 minutos.





Vamos a preparar esas llamas que dan realismo a nuestra hoguera, esto es de lo más sencillo. Troceamos caramelos amarillos, naranjas y rojos y los vamos a colocar sobre una bandeja con papel de horno, formando una columna en ese mismo orden de colores.

...

Lo metemos en el horno y en cuestión de 2-3 minutos estarán derretidos, sólo tenemos que sacarlos y con ayuda de un palillo juntar bien los colores y darle forma de llama. ¡Ojo! que no se te quemen, que entonces el caramelo se amarga.

...





Para la crema que será la base de la hoguera, simplemente tenemos que mezclar el queso, la mantequilla y el azúcar glas obteniendo una crema homogénea y darle color con los colorantes rojo y amarillo. Introducimos la crema en una manga pastelera con boquilla redonda y decoramos desde el exterior hacia el centro.

Espolvoreamos un poco de chocolate en polvo con un colador y finalmente clavamos las llamas de caramelo y nuestra espada en el centro.

...

¿Game Pass es una solución…

Este nuevo servicio es un modelo de futuro



BORJA**RUETE**
Redactor Jefe

Sí Los videojuegos como servicio son una realidad. Estamos en una época de productos abiertos en la que los títulos evolucionan con el tiempo y se enriquecen con nuevos contenidos. Los modelos de negocio han variado en consecuencia y se han creado otros, algo que proporciona muchas opciones al consumidor. Si en la industria del cine y de la televisión la **suscripción** está a la orden del día, en la del entretenimiento electrónico **ha llegado para quedarse.** Ejemplo de ello es el llamado Netflix de los videojuegos, Xbox Game Pass, sin duda todo un acierto de Microsoft que parece marcar el camino de futuro.

Que por apenas diez euros mensuales puedas acceder a más de 150 títulos es un caramelo muy goloso; que las producciones propias de los de Redmond se incorporen al catálogo desde su lanzamiento, la excusa definitiva para probarlo. *Sea of Thieves*, el nuevo trabajo de Rare, ha triunfado comercialmente, pero también ha generado dudas. Lo que ha hecho mucha gente es utilizar sus **catorce días de Game Pass gratuitos** para probar la aventura de piratas en línea. Una vez finalizado el plazo, uno puede renovar y continuar disfrutando del juego por un precio muy inferior a los setenta euros que cuesta como novedad.

El mayor reto al que se enfrenta Microsoft y el debate al que debemos ceñirnos va más allá del servicio en sí, que al final no deja de ser una opción más dentro de los diferentes modelos de negocio que conviven en la actualidad. Lo que tienen que pensar es **cómo van a nutrir su servicio con productos propios**. Está confirmado que *Crackdown 3* y *State of Decay 2* formarán parte de la biblioteca de Game Pass tan pronto como se comercialicen. Ahora, los de Bill Gates necesitan productos más potentes si quieren atraer a los consumidores. Dicho esto, tampoco hay que olvidar que Game Pass incluye multitud de juegos de terceras empresas.

Este servicio supone la construcción de un nuevo camino en la industria. Lo que no tengo tan claro es que sea este en concreto, el de Microsoft, el que logre triunfar. Es posible que solo sea el **pionero** de algo más grande y exitoso, pero el tiempo lo dirá. Toca esperar.■

... efectiva para la industria?

La industria no tiene un problema, lo tiene MS



JUAN**TEJERINA**
Director

No No creo que Game Pass sea la solución efectiva de **absolutamente nada**. Para que necesitemos una «solución», primero **debe haber un problema**, y diría que en esta industria no hay problema en cuanto a los juegos y los beneficios que producen. **El problema lo tiene Microsoft**, que no sabe ni por dónde le da el aire y está invirtiendo todas sus energías en dar con la tecla que exprima las carteras de sus usuarios. Desde que nació Xbox One, los de Redmond han dado palos de ciego de un lado para otro. Servicios, funcionalidades, diferentes modelos de la consola con diferentes especificaciones... **¿Y el catálogo?** Del catálogo no hablamos, porque parece ser **la última prioridad** en un negocio que se sustenta, ¡oh! sorpresa, del potencial del mismo. No puedes competir con Sony si ésta no deja de nutrir su máquina con títulos exclusivos a los que tus usuarios no tienen acceso. **Lo mismo ocurre con Nintendo**, cuya Switch ya acumula más exclusivos que Xbox One en cinco años de vida.

Ahora nos vienen con un nuevo invento que pretende **arrebatarnos la propiedad de nuestros juegos**. Un alquiler perpetuo, que evitará —de forma más disimulada—aquello que buscaban con el lanzamiento de Xbox One: **la venta de segunda mano**. Recuerdo aquella polémica y la sonrojante mofa de Sony al respecto, con un hilarante vídeo protagonizado por el mismísimo Yoshida.

Si este modelo se instaura dentro de la industria, ya podemos despedirnos de ser dueños de nuestras colecciones. Ya podemos decirle adiós al romanticismo de lo físico, de la estantería y del legado. Adiós a la idea de que mañana nuestros hijos disfruten con aquello que en su día disfrutamos nosotros. **Podemos despedirnos de todo**, porque quizás mañana el servicio cese y la colección virtual se esfume entre bits y bytes.

No, este modelo **no es la solución para nada ni nadie**, salvo para una industria que no deja de cruzar fronteras en busca de dinero. Un dinero que, a veces, tengo la sensación de que nos quema en los bolsillos. Pero esto lo saben ellos mejor que nosotros, ¿verdad? ■

SCUMM UND DRANG



DANIEL ROJO

Daniel es un apasionado de la ciencia, la música y el género indie.

Unos apuntes sobre el papel de la música en los videojuegos

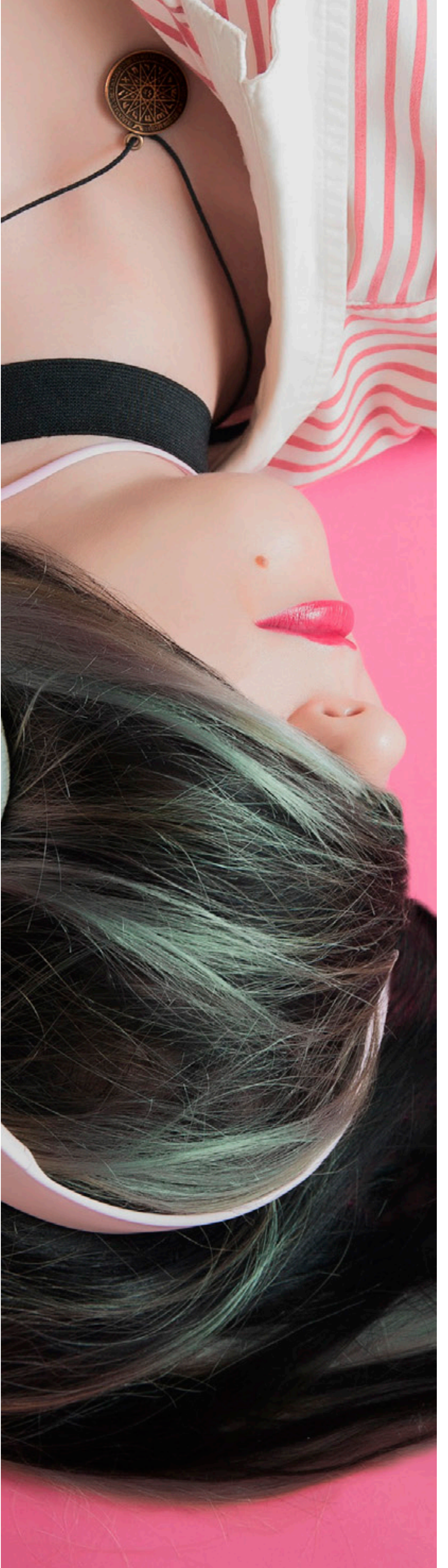
¿Qué es una buena banda sonora?

El lenguaje del videojuego aún no existe formalmente. Aunque a veces nos parezca, no sin razón, que muchos títulos se exceden en prácticas poco arriesgadas, lo cierto es que estamos aún en una **etapa de experimentación constante.** El medio necesita, para tener la misma entidad que el resto de artes —acaso quisiera ser tal—, encontrar su propia forma de relacionarse con el jugador. En mi opinión, esto pasa por un estudio teórico y experimental enorme en torno al único elemento que define, en última instancia, a un videojuego: **sus mecánicas**. No son pocas las obras, especialmente en el panorama *indie,* que se arriesgan y exploran esta herramienta más allá de un fin estrictamente lúdico, pero esto solo acaba de empezar.

Una de las particularidades del videojuego, tal y como sucede en otros medios como el cine o la ópera, es que no puede existir estrictamente con su componente nuclear —en este caso, las mecánicas—, sino que **necesita la ayuda de otras herramientas.** Como mínimo, debe existir un contexto visual y, habitualmente, uno sonoro. Es por eso que tantas veces se habla de disonancias, pues controlar que varios elementos distintos sean coherentes entre sí exige un trabajo intelectual previo tan grande que, a menudo, ni se tiene en cuenta. Sin embargo, **existen más tipos de disonancias inexploradas** fuera de la famosa ludonarrativa. Por ejemplo, podría haber un problema entre la dirección que llevan las mecánicas y la que presenta el aspecto sonoro. Posiblemente esto suene un poco extraño y, verdaderamente, lo es, ya que lo habitual es que a este apartado se le dé una relevancia tan minúscula que, al no tener dirección alguna, sencillamente no es ni problemático ni favorable.

Creo que la clave para afrontar la cuestión de la banda sonora de un videojuego es extirpar del imaginario colectivo la relación entre dos conceptos: buena banda sonora y buena música. **Ambas ideas no tienen relación alguna.** No podemos olvidar que una banda sonora se juzga en función de un conjunto, mientras que una pieza musical se considera como un todo en sí misma. Parece razonable que los criterios que sirven en un caso no tengan por qué servir en absoluto en el otro. Siguiendo el razonamiento que ha precedido a estas líneas, una buena banda sonora debería ser aquella que **apoyase la misma idea que el conjunto de la obra**, liderada firmemente por sus mecánicas.

De hecho, el mismo concepto de banda sonora, entendido como un conjunto de piezas definidas, no parece tener mucho sentido en un medio cambiante, que se moldea



a deseo del jugador y es intrínsecamente diferente cada vez que se disfruta. Posiblemente por esto la música sea el más despreciado elemento a la hora de diseñar un videojuego. Es imposible tener una banda sonora funcional si la música se añade como **elemento adicional**, sin formar parte de la filosofía de diseño de la que emerge toda la obra, limitándose como mucho a complementar la acción promoviendo cierto estado de ánimo.

No voy a entrar a esclarecer qué es para mí música de calidad porque sería muy difícil hacerlo sin entrar en conceptos técnicos, pero sí podemos asumir, aunque sea por pura probabilidad, que se ha incluido música muy buena a lo largo de innumerables títulos. Yo soy el primero que no me canso de escuchar tantísimas piezas que recuerdo con cariño y que además me parecen maravillosamente escritas. Pero quizás esto es parte del

"La banda sonora debe apoyar la idea de la obra"

problema. Que una banda sonora tenga la entidad individual como para ser disfrutable fuera de la obra es un indicativo de que **quizás no se está enfocando este aspecto como parte de un todo,** sino como un elemento independiente que se rige por sus propias reglas y que se mete a capón donde corresponda porque, al tener una ínfima intención narrativa más allá del espíritu general, casi siempre va a funcionar bien.

Creo que hasta que no se pueda programar y componer una suerte de **música adaptativa** será muy difícil alcanzar el ideal de banda sonora en videojuegos, al menos desde el punto de vista de mi argumentario. No obstante, no pretendo ser negativo a este respecto. Más bien al contrario, considero que **cada vez se hacen mejores bandas sonoras** —que no músicas— para videojuegos. Hay muchos jugadores veteranos que piensan que ya no se hacen «temazos» como los de antes. Y posiblemente estén en lo cierto, pero es que romper con la idea de tema tal y como la conocemos en el medio —melodía acompañada con principio y final, a menudo pensada para poder repetirse de forma cíclica— es un paso necesario a la hora de darle una mayor relevancia a la banda sonora.

Un ejemplo de las posibilidades que ya tiene la música como potencia narrativa real es el **combate contra los Vigilantes del Abismo**, uno de los primeros jefazos de *Dark Souls 3*. Esta batalla es particular porque tiene lugar sobre montones de cadáveres de entre los cuales se alzan poco a poco algunos antiguos Vigilantes que no solo hacen frente al jugador, sino que también combaten entre ellos, con el juicio completamente nublado. La música que acompaña este combate adapta exactamente esto a su propio lenguaje. Para ello, está escrita siguiendo una estructura que se asemeja al canon clásico, es decir, varias voces independientes que se siguen las unas a las otras a destiempo, muriendo y renaciendo de la nada. Mientras todo esto sucede, un coro masculino permanece siempre constante en un segundo plano y de vez en cuando despunta para interactuar con el juego contrapuntístico de todas las voces, que parecen moverse independientemente y, a su vez, con un objetivo común, siempre mezclándose. Igual que los propios Vigilantes.

Este es solo un ejemplo y, aunque me gustaría decir que hay muchísimos más, lo cierto es que **no pasa tantas veces como me gustaría** —o al menos a mí se me escapan—. De hecho, la misma saga *Souls* no parece prestar tanta atención, en general, al resto de su banda sonora —mención aparte a la batalla contra Gwyn—, sino que las piezas solo tratan de suscitar epicidad y son, a primera vista, intercambiables de un jefe a otro. E incluso en ejemplos en los que se ha hecho bien aún podría llevarse mucho más al extremo si la música evolucionara realmente con las decisiones del jugador. Esto, o algo similar, acabará llegando solo si **los músicos forman parte fundamental del desarrollo de un videojuego,** exactamente al mismo nivel que el diseño estético. Hasta entonces, solo habrá buenos compositores haciendo buena música. Que tampoco está tan mal, supongo. ■

OUTER HEAVEN



A. PERNIAS

Alejandra combate a diario con legiones de «haters» a golpe de sable láser. Experta en Xbox, esconde un TIE Fighter en su garaje.

Usos médicos y didácticos, otra faceta más

Videojuegos en nuestro cerebro

Estamos en una época en la que parece que los videojuegos son una de las causas principales de todos los males del universo. La prensa no está ayudando a que se entienda lo contrario y se dedica a realizar ciertos reportajes de dudoso fundamento en los que señala a este medio de entretenimiento y de arte como **algo nocivo.** Daba la impresión de que el estigma de los videojuegos estaba disipándose, pero está cobrando fuerza de nuevo.

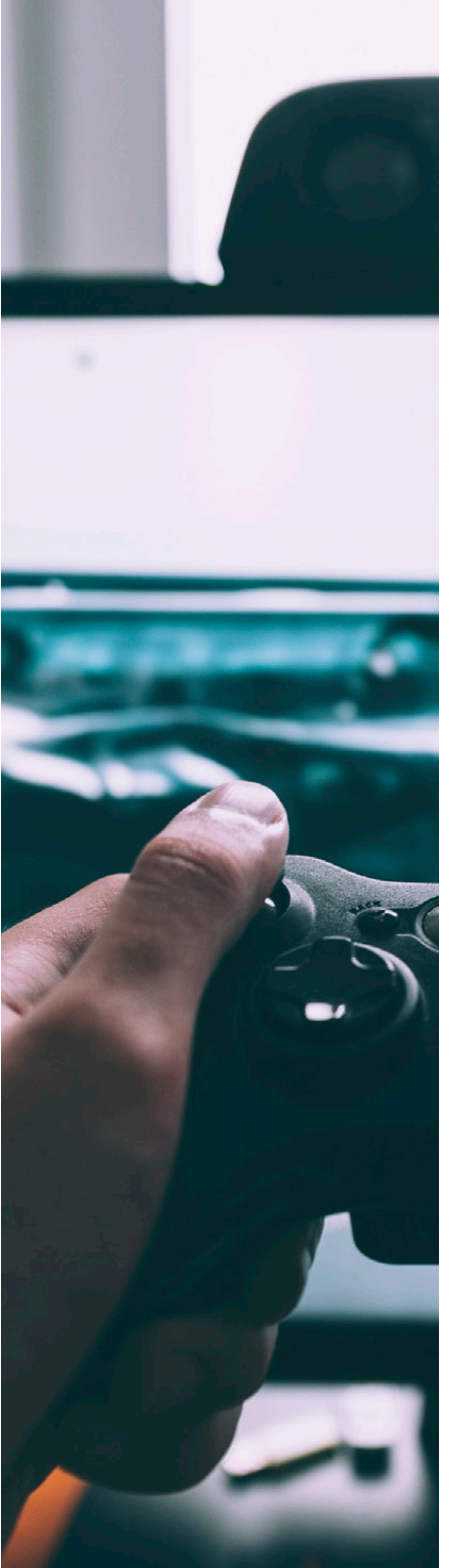
Podemos leer, escuchar y ver diferentes noticias en las que cualquier tragedia se relaciona de manera directa con los videojuegos. Así, franquicias de la talla de *Grand Theft Auto* o *Final Fantasy* son ya una **parte inquebrantable del estigma**. Estas noticias se han visto convenientemente nutridas por los continuos tiroteos en institutos de los Estados Unidos de América.

Su «gran hombre», el presidente del país, Donald Trump, está decidido a enterrar en un hoyo profundo algunas de las creaciones de artistas que se dedican a diseñar para este medio de entretenimiento. **Trump** tiene **grandes ideas** para fomentar la no violencia: quemar videojuegos para mayores de edad en las puertas de los institutos o que los profesores porten armas de fuego para defenderse de los ataques de alumnos. Asimismo, algunos senadores han comentado también que una solución sería cobrar más por juegos de carácter agresivo.

Desde luego, los videojuegos, ni ningún tipo de cultura son desencadenantes de la violencia del ser humano. De hecho, desde el **punto de vista clínico**, son un gran medio de apoyo en el tratamiento de numerosas patologías. Por ese motivo, se están empezando a desarrollar terapias que ayudan a mejorar algunos síntomas.

La evolución que ha sufrido el ocio videolúdico ha sido uno de los puntos de inflexión para que multitud de detractores se empeñen en demostrar que el uso de este sistema de entretenimiento incita a la violencia, a un comportamiento agresivo o precursor del aislamiento social. Nada más lejos de la realidad, diversos estudios justifican que **dedicar tiempo a jugar potencia ciertas habilidades** como los reflejos o la atención.

Para empezar, nos hacen más felices. Las hormonas son un pilar fundamental de nuestro organismo, inciden en el estado de ánimo, en la manera en la que nos comportamos o en los niveles de concentración. Los videojuegos están hechos para alborotar a nuestras hormonas. La **dopamina**, conocida como la **«hormona de la felici-**



dad» es la mejor parte de nuestra motivación. Cuando nos ponemos delante de la pantalla y jugamos, nuestro cerebro se desborda por esta sustancia, así nos sentimos bien, estamos a gusto, por lo que repetimos y lo convertimos en cotidiano.

Al tomar algo como un hábito se facilita el aprendizaje. **Diferentes regiones cerebrales** se activan liberando felicidad, que pasa a los órganos de los sentidos como el tacto, el oído y la vista. Aprendemos. Además, lo hacemos de una manera segura, el error no acaba en un fatídico final, de forma que adquirir experiencias de esta manera nos gusta y nos incita a seguir probando.

"Regiones del cerebro se activan liberando felicidad"

Los videojuegos son un **estimulante continuo.** Debido a ello, este medio de entretenimiento es perfecto para retrasar el envejecimiento cerebral. Existen numerosos títulos diseñados específicamente para el tratamiento de enfermedades como el letal ***alzhéimer,*** uno de ellos es *Neuroracer.* Este juego tiene origen en California y está diseñado para ayudar a las personas de mayor edad a estimular su cerebro. Se mejora la memoria o la atención. Además, es útil para hacer la vida de estos pacientes más feliz, ya que beneficia al estado de ánimo y potencia la relación con las personas y el entorno.

También son un medio estupendo para el **tratamiento de fobias** como el vértigo, por no hablar de que sirven como medio de evasión para niños que lleven una gran cantidad de tiempo hospitalizados. Desde la iniciativa norteamericana HOPE se demuestra que los adolescentes tienen un mejor estado psicológico al estar ingresados si pueden compartir experiencias de juego online, puesto que no se sienten tan solos y el paso de tiempo no les da la sensación de ser algo eterno.

La **profesora de Pedagogía** de la Universidad de La Laguna (ULL) **Margarita Rodríguez**, participante en el diseño de un videojuego para niños hospitalizados en Tenerife, afirma que «el juego es en sí mismo una terapia demostrada desde el punto de vista pedagógico. Entretiene y también enseña».

En definitiva, los videojuegos tienen millones de cosas buenas que si sabemos aprovechar pueden resultar más que beneficiosas. Estigmatizar algo de lo que se puede aprender y disfrutar tanto es tan absurdo como portar armas en colegios. ■

COMBO RÁPIDO



F. BERNABEU

Fernando es traductor, corrector y «nintendero». Uno de los miembros más ancestrales de *GTM*.

Telltale se estanca entre tanto dinero

Una narrativa en declive

Cuando Telltale nos sorprendió a todos con una adaptación al formato interactivo del cómic *The Walking Dead*, lo único que se nos pasó por la cabeza es cómo un videojuego nos podía hacer sentir así.

Lo de hacer que el jugador decida en ciertos puntos de la historia para marcar su propio camino no fue innovador, ni mucho menos, pero el impacto de la trama entre muertos vivientes y **la figura de Clementine como *tamagotchi* virtual sobre el que debías ejercer un buen ejemplo** supusieron una mezcla que supo dar a todas las teclas para marcar una necesaria diferencia.

No en vano, la primera temporada de *The Walking Dead* ganó el premio Spike a Juego del Año en 2012. Lo que en principio fue una gran noticia para un estudio independiente que no había tenido grandes éxitos hasta ahora fue en realidad **el principio de un declive que todavía hoy, seis años después, se sigue notando**.

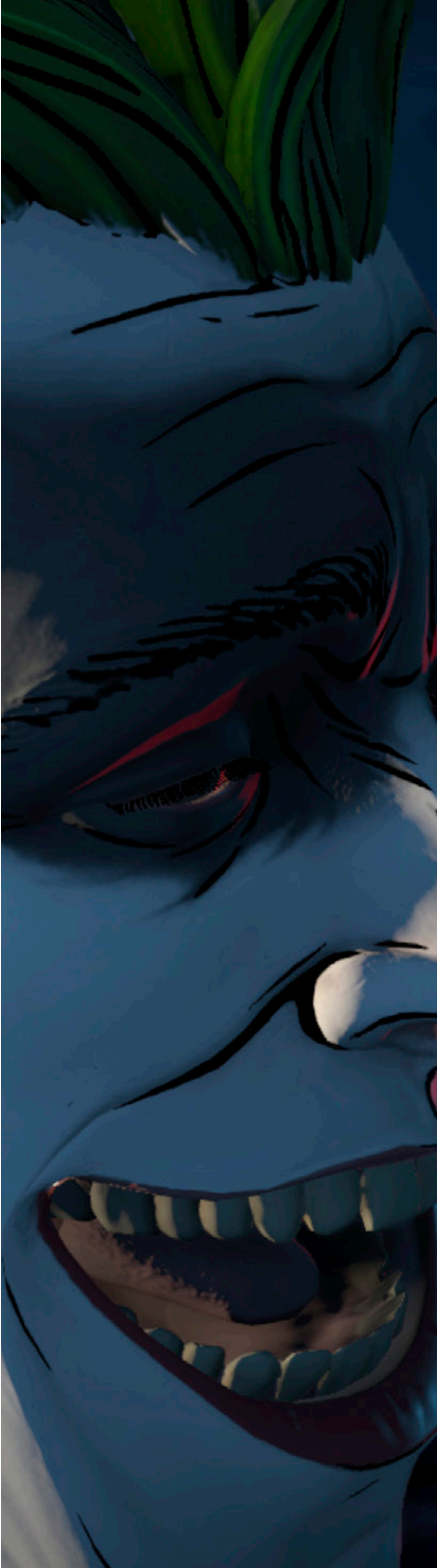
Una vez terminada esa primera temporada, se pusieron manos a la obra con la segunda, pero antes nos brindaron otro estupendo videojuego episódico con *The Wolf Among Us*, basado en la novela gráfica de Bill Willingham ***Fábulas***.

Desde luego, este título no mostraba ningún indicio de la cuesta abajo que supondría la capacidad creativa de Telltale. **Sí que es verdad que seguía a rajatabla el esquema marcado con *The Walking Dead***, pero el éxito de este último continuaba reciente y los jugadores en realidad queríamos más historias truculentas basadas en grandes propiedades intelectuales.

Dicho y hecho, Telltale adquirió los derechos para hacer temporadas interactivas basadas en otros juegos, como *Borderlands* y *Minecraft*, pero antes nos deleitaron con la segunda temporada de *The Walking Dead*. Es aquí donde vemos que lo de innovar no va con Telltale. Al fin y al cabo, **si algo funciona ¿para qué cambiarlo?**

Tiempo después vendrían títulos basados en *Juego de Tronos*, *Batman* e incluso en *Guardianes de la Galaxia*. La estrategia de Telltale para crear juegos era clara: **comprar los derechos de grandes obras y montar historias episódicas con algún que otro final alternativo** (aunque el final de toda la temporada siempre será más o menos el mismo, porque en las secuelas hay que empezar desde el mismo punto).

Con la compra de tanta franquicia, lo último que pensábamos era que estuvieran mal de dinero, pero en noviembre de 2017 surgió la noticia de que se vieron forzados a reestructurarse y despedir a 90



trabajadores para continuar en el negocio.

Cuando leí esto pensé que, efectivamente, la gente se estaba cansando ya de sus juegos y no vendían tanto. La novedad de *The Walking Dead* fue presentar ese tipo de historia por episodios y venderlo en ese formato. Sin embargo, **cuantos más juegos así aparecen, más me cuesta invertir dinero en ellos**, porque quiero esperar a tener el juego completo y para cuando sacan todos los episodios es muy probable que ya no sea muy relevante.

No obstante, hay otro gran motivo de este declive. Gracias a un artículo publicado en marzo en *The Verge*, nos enteramos de que **el ambiente de trabajo en Telltale fue decayendo más y más a partir de la salida de Jake Rodkin y Sean Vanaman**. Estos dos fueron los

> *«Compraron muchas franquicias, pero iban mal de dinero»*

responsables de salirse de la regla al crear la primera temporada de *The Walking Dead* y fuentes internas aseguran que lo consiguieron a base de cuestionar las decisiones que les intentaron imponer los cofundadores de Telltale, Kevin Bruner y Dan Connors.

Rodkin y Vanaman no se quedaron para la segunda temporada, lo cual fue solo el comienzo de la pérdida de talento en la empresa. Estos dos fundaron su propio estudio *indie*, Campo Santo, y hace unos años consiguieron lanzar *Firewatch*, pero **muchos otros decidieron dar su talento a otras empresas, como Ubisoft**.

Las fuentes confirman que esta situación está muy relacionada con la figura de Kevin Bruner y el ambiente de trabajo que fue cultivando para que nadie más se atribuyera el mérito de lo que Telltale creaba. Debo destacar que su control creativo producía cambios de última hora, **muchas horas de trabajo extra que finalmente derivan en el ya famoso *crunch***.

Esto pone en perspectiva muchas de las decisiones que llevaron al desarrollo de los siguientes juegos. **Esa manía por querer reproducir su mejor juego una y otra vez era un grito de auxilio que pedía cambios internos**, porque nada bueno puede pasar si nos obsesionamos con las glorias del pasado.

Esta situación se fue repitiendo hasta que en marzo de 2017 Bruner se fue disimuladamente mochila a los hombros para no volver. Algunos creen que finalmente se dio cuenta de que la empresa no podía evolucionar con él al mando.

Las jornadas intensivas que provocaban *crunch* se fueron reduciendo paulatinamente y la situación en general mejoró. **Más tarde, en septiembre de 2017, Telltale nombró a su nuevo director ejecutivo, Pete Hawley (venía de Zynga), para que llevara las riendas de la empresa**. Así se explican los despidos de dos meses más tarde, aunque todos coinciden en que fue una buena decisión para hacer borrón y cuenta nueva.

Es posible que este año ya vayamos a ver a la nueva Telltale y podamos comprobar si los cambios han sido para mejor. Se supone que en verano tendremos la última temporada de *The Walking Dead* y que nos esperan las segundas de *Juego de Tronos* y de *The Wolf Among Us*.

Lo que espero que las demás empresas saquen en claro de esta lamentable situación es que **a veces no es tan bueno ceñirse a lo que les ha funcionado en el pasado**, y que eso puede perjudicar tanto al consumidor final (por perder variedad en el catálogo de videojuegos) como a los propios trabajadores (un buen ambiente de trabajo es esencial para crear buenos títulos).

Repetir el mismo esquema una y otra vez nos cansa a todos, y aunque las historias de Telltale siguen siendo muy buenas y contienen a grandes personajes, eso dice más de los guionistas que de los responsables de proporcionar la interactividad al juego. ■

EL RINCÓN DE LA FURIA



G. ENFURECIDO

Redactor furioso de Games Tribune, crítico y sin pelos en la lengua.

Cuando dejar de jugar supone la exclusión.

La crueldad tras los juegos online

Hace ya unos meses que intento no pasar demasiadas horas jugando a videojuegos online. Básicamente porque me he dado cuenta de que, con la cantidad de títulos que tengo pendientes, **es una pérdida de tiempo**. Sin embargo, aunque dejé algunos de estos juegos hace meses, últimamente he estado regresando a ellos para desconectar. Y me he sorprendido cuando, al volver a jugarlos, me he dado cuenta de que estoy jugando a algo completamente diferente. Porque este tipo de juegos son así, interminables y en constante cambio. Es por eso que cuando uno decide dejar de jugar por un tiempo, se le hace muy difícil volver. **Y es ahí donde reside la crueldad del juego online**.

Tras pasar horas adquiriendo habilidad y estatus, estoy obligado a seguir jugando para sustentar ambas cosas. Si dejo de jugar, no se mantiene, **desaparece**. Esto se consigue modificando el balance del juego, de forma que siempre haya una nueva forma óptima para alcanzar la victoria. Y es la frecuencia de dichos cambios lo que impide que el usuario se asiente en una misma dinámica, manteniéndolo en un continuo aprendizaje sin sentido.

Lo que significa que en el momento en que se aplica una modificación de este tipo, todas las horas previas aprendiendo a jugar pierden parte de su valor.

Esta estrategia, **digna de las máquinas tragaperras**, se lleva a cabo de varias maneras, ya sea introduciendo nuevos personajes o aplicando parches de actualización. El problema es que este tipo de cambios ocurren demasiado a menudo y si decides dejar de jugar pierdes la oportunidad de adaptarte al nuevo equilibrio.

Es decir, o sigues pasando horas intentando entender la nueva dinámica, **o te quedas fuera, excluido**. Y al intentar volver a jugar encontrarás que todo lo que sabías ha cambiado, y estás en el último escalafón.

Creo que el mejor ejemplo, que no el único, es *Overwatch*. El juego de Blizzard lanza parches de actualización y anuncia nuevos personajes prácticamente cada mes. Los parches modifican las habilidades existentes y los personajes aportan nuevas opciones. Así se evita que el juego al que regresas siga siendo el mismo y, por lo tanto, las horas vertidas no hayan servido de nada. El personaje que antes tenía unas habilidades que dominabas, ahora tiene otras. El avatar que nadie elegía, ahora es el más jugado. Y, la verdad, **me parece cruel para el jugador que decide tomarse un descanso** tras cientos de horas invertidas en aprender y mejorar. ■

¿Pagar de más para obtener menos?

El recorte al coleccionismo

OJO AVIZOR



ADRIÁN DÍAZ

Colaboro. Leo. Opino. Y escribo. Porque siempre hay algo a lo que criticar.

No es nada sorprendente para nosotros ver cómo las buenas costumbres en la industria del videojuego se han ido perdiendo al paso de los años. Desde la aparición de la fragmentación de los títulos en contenidos descargables, la omisión de los manuales en muchos de ellos y, desde hace un par o tres de años, la deriva del coleccionismo. El sector ha llevado este fenómeno a un nuevo nivel con ediciones limitadas literalmente recortadas. Recuerdo, allá por el 2014, detectar los primeros atisbos de esta práctica con una edición de *Wolfenstein: New Order* de tirada muy escasa —5.000 unidades—. Tenía una sutil diferencia: salió antes que el propio juego a modo de incentivo. Pero poco tardaron algunas compañías en explotar este factor.

Las ediciones exclusivas de *Battlefield 1* o *Mirror's Edge: Catalyst* fueron algunos ejemplos de dolores de cabeza para el comprador. Mientras que la de *Battlefield* se componía de una edición de 120 euros que incluía una figura, el libro de arte y demás extras, en el título de Faith algunas tiendas en Estados Unidos decidieron no incluir el juego.

Podríamos iniciar cierto debate sobre si de verdad estas ediciones se han convertido en una especie de *merchandising* oficial encubierto, o si de veras es algo entendible, sobre todo si el juego viene en formato digital, algo ya más que establecido en estos tiempos, y además se avisa de ello antes de su compra. No obstante, sigue chocando que una versión comercial de un juego no incluya el mismo cuando estamos pagando una suma superior por ello.

El caso más reciente es el de *State of Decay 2*, la segunda parte del *survival* de mundo abierto exclusivo de Microsoft. Nos podremos hacer con el juego a precio reducido —saldrá a 30€ de salida—, aunque también existe una edición coleccionista por el doble de precio donde la presencia del mismo es inexistente.

Todos queremos nuestro librito, caja metálica, trajes exóticos, réplicas a escala de armas del juego y demás. Pero, desde el punto de lo que soy, un jugador, me duele ver cómo se pierden ciertos detalles de las empresas hacia sus clientes. Y es que me fastidia, por ejemplo, haber reservado la edición coleccionista de *God of War* y saber que no incluye el libro de arte en formato físico, cuando sí lo incluye la limitada. Por lo que he invertido en ella, me hubiese visto mejor recompensado en otros tiempos. En los pequeños detalles están las diferencias. Y eso se está perdiendo. ■

MIDNIGHT CHANNEL



JUAN TEJERINA

Diseñador de profesión, se ha criado entre periodistas y siente un gran cariño por un gremio que no es el suyo, pero con el que se ha hermanado.

Cuando tu opinión me ofende, lo mínimo es...

Tu cabeza en bandeja de plata

No es coincidencia que a mi derecha te encuentres con una tira cómica. Pensé que sería propicio compartir mi reflexión junto al trabajo de mi compañero Jaume Font, precisamente porque él ha sido una de las personas que más han sufrido el acoso de aquellos que —por no comulgar con su sentido del humor— han considerado justo buscarle la ruina a nivel personal. Casos como el de mi compañero hay a montones y es importante pararnos a hablar sobre ello.

Todos **tenemos derecho** a ganarnos la vida con nuestro trabajo. A vivir honradamente. Sin miedo. Y sintiéndonos **verdaderamente libres** dentro del marco legal que nos ampara. Esto que digo es una obviedad, pero en ocasiones tengo la sensación de que mucha gente no lo tiene del todo claro.

Una opinión mal expresada. Un tuit desafortunado. Una tira cómica. O simplemente una opinión diferente. Cualquier cosa que expresamos en redes es susceptible de llegar a ojos de alguien que no lo comparta. Hasta ahí **todo bien**, pero la cosa se complica cuando al otro lado del teclado se esconde alguien dispuesto a convertir tu punto de vista en el detonante que **acabe con tus aspiraciones** profesionales, sociales y personales. Personas perfectamente capaces de exigir el despido de alguien porque su altura moral no alcanza los estándares que ellos establecen como absolutos. Sujetos que no se amoldan a una visión que, además, no admite réplica.

La estrategia es clara: si el medio no ajusticia al «condenado», eso hace **cómplice a todo aquel que trabaje con él**. Y de pronto, una opinión personal acaba convirtiéndose en una visión compartida por todos los compañeros e incluso por la propia empresa. Y lo que es peor: esa opinión define por completo **las aptitudes profesionales** de todos los señalados. En estas circunstancias, cientos de medios se ven relegados a meras guarderías. Responsables más allá de lo que se publica bajo su línea editorial: apoderados de las opiniones de sus empleados.

Se sostiene, como argumentario de la acusación, que un redactor con «ideología reprobable» no debe ejercer; pues **a través de su trabajo perpetúa el estigma**. Una falacia fácilmente desmontable ¿podría alguien cerrar y abrir esta revista, leer cualquier artículo, y deducir la ideología política y social del redactor?

Aunque parece que para algunos sea secundario: **en este gremio hablamos de videojuegos**. Escribimos sobre lo que nos apasiona y lo único que debe preocuparnos es **el nivel de conocimientos** del redactor en cuanto al tema que trata en sus textos. Me aterra decirlo, pero ya hubo alguien que decidía si una persona merecía poder comer o no según sus ideas. De seguir así, no habremos aprendido mucho. ■

CHENMUE













GUIÓN Y DIBUJO DE JAUME FONT

EL SOCIO OPINA

¿Qué saga necesita una **renovación urgente**?

Si algo bueno está teniendo la actual generación, es que las sagas más emblemáticas de la industria están apostando por una renovación en sus mecánicas, algo que está consiguiendo que **muchos recuperemos la ilusión**. *The Legend of Zelda*, *Super Mario* o el muy reciente *God of War* son los primeros que se nos vienen a la cabeza, ¡pero hay más! Sin embargo, muchas otras franquicias continúan vivas **a costa de exprimir** sus mecánicas… de todas ellas **¿cuáles necesitan una renovación con más premura?**

«Insomniac Games podría resucitar a Sonic».

***—Marina Navarro** | Socia Silver #47*

L*os Sonic the Hedgehog*. Creo que es de las franquicias más veteranas que se quedó estancada en varias ocasiones. Casi todos los que jugué en son muy parecidos, tanto en 2d como en 3d. Aunque el *Sonic Mania* para mí ha sido lo más.

Creo que, en caso de los 3D, **necesita un cambio atrevido y arriesgado**, en manos de algún equipo que tenga buena reputación por desarrollar buenos juegos del estilo.

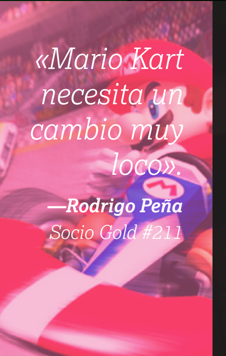
Puestos a soñar, pienso que equipos como Insomniac Games sabrían darle la vuelta a los *Sonics* en 3D. En fin, eso es sólo una opinión mía, **demasiado utópica**. ¡Un saludo!

«Animal Crossing se presta a ser un MMO».

***—Manu Inuzuka** | Socio Gold #377*

He pasado mis ojos por todas las carcasas de mi estantería y mis ojos no han podido evitar pararse en una saga en concreto: *Animal Crossing*.

He pensado qué pasaría si le diesen una vuelta más de tuerca a la fórmula, si decidiesen incluir elementos nuevos, **sorprendernos con un posible pseudo MMO** dónde no haya un pueblo, sino una ciudad entera, dónde interactuar con todos los jugadores que queramos, dónde el límite de la decoración de espacios de nuestra casa/piso sea nuestra propia imaginación… y todo ello sin perder la simpatía que caracteriza a la saga, sería un juego con un potencial enorme.



«Mario Kart necesita un cambio muy loco».

—Rodrigo Peña
Socio Gold #211

***Mario Kart*.** No me malinterpretéis, amo la franquicia y su fórmula está tan pulida que en mi opinión roza la perfección… Pero ya hay un título así en el catálogo de Switch (*Mario Kart 8 Deluxe*) y me gustaría que un futuro *Mario Kart 9* se diferenciase sustancialmente del anterior para justificar su existencia.

Me encantaría **que realizasen un cambio muy loco**, como incluir un hub world como el de *Diddy Kong Racing* o incluso un mundo abierto, con un nuevo sistema de misiones además de conservar los grand prix de toda la vida. Incluso una pequeña historia que contextualice un sistema de progresión con el que desbloquear más personajes y piezas para los vehículos.

Si en *Mario Tennis* parece que han decidido sacar su faceta más creativa, ¿por qué no aplicarla también a otro título deportivo del fontanero?

«La esencia de Rojo debe volver en forma de nuevos retos y novedades».

—**Félix 'Machamp' Barrachina**
Socio Black #4

P*okémon*. No me malinterpretéis. No una renovación total, pero como bien se decía en el número de febrero en el análisis de la Edición Cristal, se añadieron una serie de aspectos en la trama, además del acierto de poder elegir género y el ciclo día/noche, que ahora nos parece algo normal, pero en esa época te dejaba patidifuso.

Estas son las clases de cosas que necesita: una trama más rica, accesible para el nuevo público y **que atrape a los antiguos jugadores** con subtramas ricas dentro de la misma. Además de dar el salto a una aventura con un apartado gráfico más a la orden del día. Unos monstruos de bolsillo que llamen la atención de nuevo y volver al «hazte con todos».

La esencia de Rojo es la que debe volver en forma retos, novedades y un mundo que ansiemos descubrir junto con nuestros queridos Pokémon. En definitiva, algo que le de un giro a la saga conservando la esencia.

Me decanto por uno al que le tengo mucho cariño: *Jet Set Radio*.El juego de patines en línea y grafitis que apareció por primera vez en la DreamCast. Fue un juego en su momento innovador,en cuanto a mecánicas y gráficos. Lleva años desaparecido, con rumores de una posible reaparición, pero sin anuncio oficial.

Por ello me encantaría que se volviera a rescatar, mejorando el control, que construyan escenarios más grandes y ricos en detalle e interacción; que lo hagan incluso más rápido, con más acción y poder realizar numerosos combos de saltos y grindeo con los patines. Y muy importante, un modo historia con más argumento, profundidad y reivindicativo para el mundo suburbano.

En resumen, nuevo *Jet Set Radio*, **más grande y más completo**, aprovechando toda la tecnología actual y mejorando su fórmula por 10.

«Un Jet Set Radio más grande, completo y reivindicativo».

—**José Piqueres**
Socio Gold #367

«Ninguna. A la mierda».

—**Gabriel** | Socio Gold #228

Ninguna. A la mierda. Lo que necesita renovarse es la valentía de sacar IP's nuevas. 'Sí hombre', me diréis, '¿estás pidiendo que dejen de hacer Marios y Zeldas?'. Veamos, por pedir, pediría que solo dejaran hacer juegos a Peter Molyneux y David Cage, **anda que no nos íbamos a reír.** Marios y Zeldas habrá siempre porque Nintendo's gonna Nintend, **¿pero el resto de compañías?** Últimamente parece que dedican todo el presupuesto para buscar nuevas formas de plantear **microtransacciones**. Cuatro mil millones de dólares en micropagos ha ingresado Blizzard en 2017. Cómo te quedas. ¿Que ahora Kratos va con su hijo? **OH WOW**. Relevo generacional, menudo inventaco, eh.

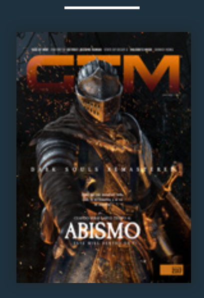
«Me encantaría un reboot que contase de nuevo la historia de Altair».

—**Cristina Simón** | Socia Gold #267

***Assassins' Creed*,** claramente. Se trata de una saga sobreexplotada, debido al empecinamiento de Ubisoft por sacar un juego nuevo de la saga cada año. Y ello nos trajo **momentos bochornosos**, como *Unity*, donde no sólo tuvimos que sufrir todo tipo de bugs (que en realidad no me molestan tanto, dan para memes xD), sino que **la historia dejaba mucho que desear**. La decisión de dejar respirar a la saga un año más antes de sacar Origins ha sido buena idea, aunque sigo viendo las mismas mecánicas. Me encantaría que la saga sufriera un *reboot* y nos contaran de nuevo **la historia de Altair**, pero con otro enfoque de mecánicas diferente, y poniendo el énfasis en una buena historia.



NÚM. 29 - MAYO 2018



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITOR
ISRAEL MALLÉN
LEVEL UP!
JUANPE PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
ZONA INDIE
ISRAEL MALLÉN
REDACCIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ÁNGELA MONTAÑEZ
CARLOS LORCA
FERNANDO BERNABEU
GAMER ENFURECIDO
GEMMA BALLESTEROS
JON A. ORTIZ
MARC ARAGÓN
COLABORAN
ALEJANDRA PERNIAS
ALEJANDRO REDONDO
CARLOS FORCADA
CÉSAR OTERO
DANIEL ROJO
JUAN C. SALOZ
MARTA GARCÍA VILLAR
MIGUEL ARÁN
RAMÓN MÉNDEZ
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
MIMI PINK
ROCÍO RODRÍGUEZ
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
B.RUETE & I. MALLÉN
LOGÍSTICA
RAMIRO DÍEZ

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco Antonio
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
Erika Gonzálvez Nestares
José Á. González Molina
Eliezer Plasencia Sanz
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Adolfo Fernández López
Ramiro Díez Villamuera
Iñaki Gandoy Dasilva
Enrique Ferrer de Simón
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Carmen Sánchez Matas
Rubén Camaño Martos

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro Maestro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Pau Damià Olle Bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
María Cantero
Mª del Carmen Bellido Velázquez
Ángel M. de Miguel Meana
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Rafael del Olmo Muñoz
Sergio Bienzobas Cuenca
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García Utrera
Francisco García Manjavacas
Steven Castrillón Londoño
Juan A. Martínez Perona

Socios Gold

Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Hodei Tijero
David Rioja
David Martínez
Juan F. Sánchez
Pablo Jiménez
José A. Delgado
Valvanera Moreno
Albert Sánchez
Iván Fernández
Lázaro Fernández
Eduardo Mendoza
Enric Llop
Juan J. Dolz
Pedro Herrero
Manuel Vallejo
Xavier Solé
María García
Andrés Pitarch
Roque M. Guillén
Nadal Martí
Alejandro Cebrián
Francisco Fernández
Luis I. Roche
David López
Óscar Bustos
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Gabriel Pérez
Joan Llorens
Javier García
Adrián Hernández
Susana Ramírez
Ismael Abad
Xavier Lucena
Daniel Rojo
Jordi Llop
Francisco Florez
David Mota
Eli López
Iván Vinagre
Víctor Flores
Joaquín Astete
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Ferrán Peruga
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Pablo Molina
Dan-Bee Lee
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
Adrián Calvo
Raúl Manero
Ángel Funcia
Germán Martínez
Ana Mercedes Díaz
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Raúl Redondo
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Millán Diguele
Óscar Costalago
Marcos Guarde
Nacho Requena
Oriol Pardo
Marcos Esteban
Fernando Corzo
Marçal Canals
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
David Martínez
Daniel Bueno
Rubén Sánchez
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Arturo González
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Jairo Lugilde
Juan S. Heredia
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Tomás Cortez
Gabriel Gª-Redondo
Lucía S. Saez
Francisco García
Mau Rodríguez
José García
Marc Rabaseda
David Oliva
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Fernando M. Alonso
Raúl Fernández
Roque Lara
Luis J. Moreno
Miguel Arán
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Carlos Lorca
Francisco Fresno
Asier Fernández
Rubén Pérez
Lourdes Llopis
Daniel Ramos
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
Iván Marqués
José M. Bermudo
Daniel Retamero
Adrián López
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Colton C. Martínez
Albert Marx
Javier Fraga
Francisco Corral
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Joel Ibáñez
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Carlos Morales
Miguel A. Quesada
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Urtzi Sánchez
Pedro Comas
José M. López
Antonio Crespo
José L. Egea
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Tamara Prieto
Maikel Fernández
David Juncà
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
Camilo Magdaleno
Pedro Ruiz
Diego Barrantes
Manuel Hermida
David Yáñez
Sergio Pera
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
Vicent Mengual
Javier I. Calvo
Jorge Sánchez
Nicolás de la Peña
Xavier Gras
Carlos Fernández
Germán Álvarez
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Mercedes Morante
Pep Samblas
Martín A. Romero
Aaron Reboredo
Juan Polo
Alonso Pérez
Manuel Castillo
Inmaculada Zafra
Juan Carlos Uceda
Marta Sánchez
David Cervera
Roberto Mendiola
Adrián Vidueira
José Ángel Díaz
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Guillem Pou
Vicenç Sanz
Francisco González
Ángel Alcudia
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Francisco González
Jesús Palomo
David Rascón
Juan Bustami
Asier Hernández
Ángel S. Murcia
Carlos Díez
Cristina Simón
Aarón Ramos
Víctor D. Martínez
Sergi Díaz
Jordi Carres

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.

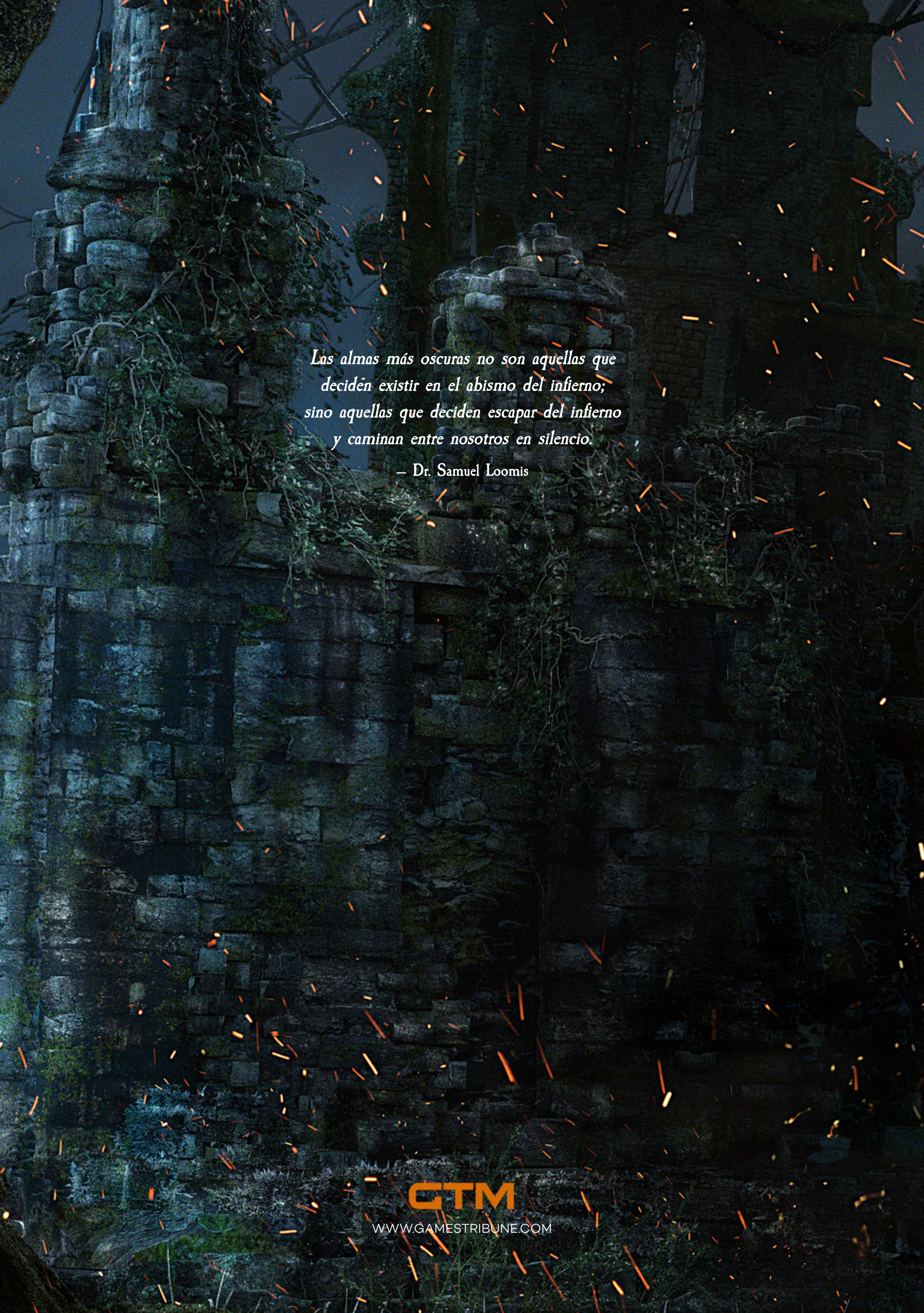
Salva Fernández
José A. Fernández
Roberto Alejo
Kevin Moreno
José Barreiro
Roberto Acebrón
Alexis Moevius
Juan F. Serrano
David Sánchez
Pablo Seara
Javier García
Ismael Guerra
Rodrigo Navarro
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Ángel Monllor
José M. Castro
Moisés Sánchez
Arán Castellà
David Guzmán
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Pedro Miranda
Hugo Muñoz
Israel Mallén
Javier Esteban
Diego González
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
Eduardo Moya
Mario Arroyo
David Barranco
Carlos Castillo
Albert Pero
Antonio Limón
Francisco Lorente
Diego Oubiña
Carlos Romero
Víctor Salado
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Xabier Linazasoro
Carlos A. Rosendo
Mindebenetas
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Roger Larriba
Juan Manuel Núñez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano

Álvaro Aguilar
Javier Requena
Urko Rivas
David V. Pradillo
Jonathan Rivas
Roberto Dias
Francisco J. Blanco
José L. Ayuso
Guillermo Aparicio
Raúl Carneros
Álvaro M. Guiñón
Diego González
Darío Herrera
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
David Vacas
Michael Villalta
Víctor Sánchez
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
Fernando del Molino
Marina Martínez
Albert Castejón
Juan C. Girón
Diego Giménez
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Guillermo de María
Javier Soler
José Piqueres
Francisco Cansino
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Jaume Güell
Gabriel Acebrón
Conchi Botaya
Albert Coch
Manuel Peña
Rubén E. Díaz
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
José A. Ramos
Francisco Lucena
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badía
Carlos Cubo

Miguel Á. Rodríguez
Isidoro Laguna
Innoarea Projects
Mariano Yubero
Rubén Sánchez
Miguel Agudo
Christian de Frutos
Jesús Grimaldi
Raúl Padilla
Arturo González
Ana Zárate
José M. Díaz
Tomás Sánchez
Sergio Morillo
Pablo Soler
María Herández
Igor Fernández
Vicente Esteban
Roberto Gualda
Daniel Garrido
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Ágata Forcadell
Joaquín Nieto
Marcos Tortosa
Jaime Batalla
Alberto Venegas
Mario Roldán
Juan C. Boutellier
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Antonio Mula
Carlos J. Vinuesa
José A. Marín
Ferrán Setembre
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Eduardo Zenteno
Akiba School
Ágata Soler
Pablo Vázquez
Manuel Albadalejo
Rubén Pauner
Óscar González
Javier Cañete
Fran Artilles
Jonathan García
Eric Dote
Mario Urdiales

Ros M. Benito
Víctor Ramos
Pablo Martínez
David Zafra
Joan Masanes
Alfred Velaza
Daniel Campanario
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Francisco Zenón
Claudio Garrido
Sergio González
Martha Muñoz
Carlos Pereiro
Néstor Fabián
Manu Inuzuka
Daniel Figares
Alejandro Cora
Alejandro Dávila
Gema A. Zamorano
Alexandre Olivera
Guillermo Souto
Carlos Aramendía
Verónica Pascual
Lucas Romero
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Héctor Heras
Juan Marcos
Carlos Cobián
Alejandro García
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Adrián Merinero
Raúl Díaz
Anael Cachafeiro
Miguel Bermúdez
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Juan F. Vilchez
Sergi Busquets
Diego Sommier
Beatriz Sánchez
Lydia Muñoz
Carlos Reigosa
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.


Las almas más oscuras no son aquellas que
deciden existir en el abismo del infierno;
sino aquellas que deciden escapar del infierno
y caminan entre nosotros en silencio.
— Dr. Samuel Loomis
GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM